SUPER GAME POWER

SEGA·NINTENDO


NOVA CULTURAL AGOSTO 94 - Nº 5 - R$ 4,00

MORTAL KOMBAT II
SANGUE E FATALIDADE PARA SNES E MEGA

84 PÁGS
58 JOGOS
213 DICAS

WILD TRAX (COM O CHIP SFX) E PIRATES OF DARK WATER ATÉ O FIM

SATURN, FX E PLAYSTATION: 8 JOGOS NA BOCA DO FORNO

SUPER STREET E DUNE: MEGA FERVE

MOWGLI CHEGA PARA NES

DEATH OF SUPERMAN: DOS QUADRINHOS PARA A TELA

GAMEPRO DIRETO DOS USA

CONHEÇA O NEO GEO CD E OS JOGOS DO 32X DA SEGA

COWBOY CASINO, ULTRAMAN POWERED, TWISTED: 3DO ESTÁ COM TUDO



SUPER GAME POWER

SUMÁRIO

TODOS OS JOGOS DESTA EDIÇÃO

Ilustração de Capa: *Murilo Martins*



32 Mega de pancadaria heavy metal (pág. 19)



Super Street II chega ao Mega com força total (pág. 34)



Muita velocidade em Wild Trax (pág. 70)



O herói da série de TV chega ao 3DO (pág 46)

SUPER GP CARTAS

FASE BONUS

Quero parabenizá-los pelas suas duas primeiras versões, que estão de arrasar. De fachar mercado para os concorrentes.

Fizemos até um Poeminha para celebrar esta união:

Se você é meu amigo
Não mexa com a Game
não!
Ela é Power, Power Super
Super Power de montão.

É amiga, companheira
E nunca me deixa na mão,.
Me fascina, me instrui e
Me faz um campeão.

Sem ela, videogame
é como noite sem luar
é sem graça, é sem vida
dá enjôo só de olhar!

O "Ficcionado"

MALUCO BELEZA

Mortal Kombat, Samurai Shodown. Tá legal, esses jogos são fissurantes, mas quem já teve um Rio Bravo passando em sua vida sabe que outros brutos também amam. Acho que já está na hora de os fabricantes darem uma opção de games de faroeste além de **Sunset Riders**, porque as cartas desse baralho já estão mais velhas que aquelas do pôquer de Sem Lei e Sem Alma. Já pensou a Marjorie de grande dama de um saloon? E que tal o chefe servindo as bebidas no balcão?

Pistoleiro do Sul
Dallas

Chefe: *Sem essa, cara.*

Você tá achando que a gente tá aqui para fazer você brincar de mocinho e bandido e usar lencinho no pescoço? Sai de banda rapaz!! O máximo que a gente pode fazer por você é dar o nosso cavalo, o Silver aí de baixo, para ser alimentado.



CLUBES

World Games Club. Estamos fundando este clube para iniciantes em Nintendo 8 Bits, SNES e PC Engine. De quebra, você vê os melhores jogos de arcade do momento. Escreva para nós: Rua Edmar Guimarães, Ed. Mar Del Plata, 81, apto 301, CEP 41820-030, Salvador - Bahia, Tel. (071) 248-7225. A mensalidade é de R$ 4,00, incluindo o informativo mensal com fotos e a carteira de associado.

RPG

Como mato 2 inimigos poderosos que aparecem no finzinho de **Final Fantasy V**. Sei que não é preciso matá-los, mas conto com vocês.

Roberto Silva
São Paulo - SP

MK: *Para matar o Omega (a aranha mecânica), levite para evitar o terremoto. Antes da batalha ponha a habilidade de atacar 4 vezes e tenha 1 arma em cada mão do guerreiro mais forte. Na batalha, use a magia de defesa física e de magia para encarar o ataque de Omega. Ataque com o guerreiro uma vez. Os outros devem recarregar a energia do grupo pois virá um ataque animal. Recupere-se e ataque de novo. Contra o Dragão é quase o mesmo, mas use armaduras com proteção ou afinidade com o ataque da água. O resto é igual.*

DICA DO LEITOR

BATTLE CARS - SNES

No final do jogo, no nível Hard, aparece uma dica. Ela serve para você jogar com uma visão aérea da pista. Na tela título, faça a sequência: ↑, ↓, L, R e Select. Vá para a tela de opções e ligue "Mistery Mode". Obs: A dica vale somente para 1 jogador.

Alexandre Pedron Martins
Porto Alegre - RS.

PEGADINHA



✱✲✯ ✳✵✲ ✯
✵✲✯ ✤✵✱✲
✦✱✲✯ ✤✤ ✱✲✫✲
✱✤✱✲✯✤ ✤✡
✫✯✱✤✤✱✲ ✱✱
✣✲✱✲✯✫✱ ✤✤ ➾✔
✱✤✫✱✎

LEITOR DE CRISTO

O Fernando Egídio Gallo, de Bauru, SP, detonou Sonic 3 e citou a Bíblia. É isso aí, garoto! Continue com essa fé toda, detonando os jogos.

ANIMAL



O Leão vai para o Fernando Egídio

LEITOR IMPORTADO

Esta Password do Jogo Prime Goal permite que você jogue na final com Verdy X Spulse:

LGDG JKKI FIKF GJIK
FBFG FGJB FJEA LIAA

Isso aí já garante o caneco.
Congratulations! A capa da V. Fighter ficou animal.

Deny Yamagushi
Kugeta-Nishi - Japan

Em primeiro lugar, um grande abraço a todos da SGP. Com uma grande dose de sorte, consegui encontrar o número 1 por aqui. Animal. Li a reportagem sobre o lutador secreto do novo SUPER SF II X e, por coincidência, encontrei numa revista de games japonesa. Pelo que parece, esse personagem só foi descoberto recentemente por aqui. Como é que vocês conseguem estes furos de reportagem?

Edson II
Toyoda-Cho -Japan

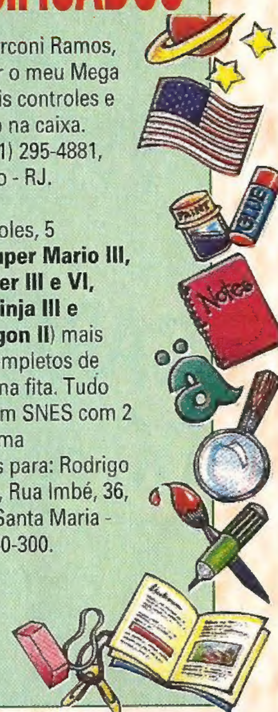
MK: Obrigado pela carta, conterrâneo! Quanto à resposta daquela sua perguntinha, é o seguinte: segredo, meu velho, segredo. Mistério é a alma do negócio, conterrâneo. Fique ligado!!

COTAÇÕES

Saiba quanto estão valendo os consoles (em reais):

	NOVO	USADO
NEOGEO	800 (ouro) 600(prata)	550
JAGUAR	350	N/D
3DO	720	N/D
MEGA	235	70
SNES	265	90

CLASSIFICADOS



Eu, Rafael Marconi Ramos, desejo vender o meu Mega Drive com dois controles e uma fita, tudo na caixa. Tratar tel. (021) 295-4881, Rio de Janeiro - RJ.

Troco 2 controles, 5 cartuchos (**Super Mario III, Street Fighter III e VI, Tartaruga Ninja III e Double Dragon II**) mais acessórios completos de Mega com uma fita. Tudo zerinho por um SNES com 2 controles e uma fita.Propostas para: Rodrigo Santos Dutra, Rua Imbé, 36, Medianeira, Santa Maria - RS, CEP 97060-300.

SUPERGAMEPOWER
Caixa Postal 9442
São Paulo, SP - CEP 01050-970

SUPER GP CARTAS

CARTA DO MÊS

A carta que segue do leitor Cristiano Gomes Sales, de Itapagé - CE, é longa como Guerra e Paz de Tolstoi, bonita como os sermões do Padre Vieira e mais importante para nós do que os manuscritos do Mar Morto. Tentamos destacar os trechos mais poéticos deste clássico.

"Da união das 2 melhores revistas do mundo, saiu a maior...
Uma salva de palmas para todos os profissionais...
Para não dizer que sou mal educado vou cumprimentar a todos. Chefe, Linda Marjorie, aí Super Baby Betinho, viva Lord, olá Kamikaze, como vai Akira, Scarry Larry, Mister Blister,...
Estou feliz com este casamento com a ***Gamepro***, informação do começo ao fim...
Vocês são a melhor equipe de gamers que o mundo já viu...
Gostei da seção Game Idéia. Tenho um game na cabeça que é de arrasar...
Ache o erro, essa é nova, muito boa e divertida. Só podia ser idéia do Chefe...
Me amarrei na seção Guiness de ***SuperGP***, garanto que se mandasse as minhas fotos...
Puxa! A matéria sobre Art of Fighting tá demais...
World Heroes 2 na pré-estréia me deixou com uma curisosidade. Que tal uma matéria completa...
Reafirmando minha posição: considero vocês os melhores do ramo."

GAME IDÉIA

Num mundo distante, na terceira dimensão, vivem dois ninjas. Yoshio é um Ninja sábio que usa uma espada lendária chamada Yamada, com vários tipos de poderes. Kamiz é outro Ninja, só que discípulo de Yoshio, que tem o desejo de vingar a morte de seu filho. Tem como companheiro Jutto, um tigre que entra em ação quando seu dono está em apuros, salvando-o de todos os perigos e o ajudando contra os chefes de fase. Os dois lutam contra Rasim, o demônio que se apossou do seu mundo. Sua missão consiste em destruí-lo e libertar o mundo das garras do mal. O som e os gráficos são bem japoneses, da época dos ninjas. Os inimigos são lagartos, cobras, dragões. 2 jogadores, com 5 continues e 12 fases.

Rodrigo Tavares Rodrigues
Congonhas - MG

JOGO FRÁGIL

As garotas mostram sua força numa infinidade de cartas que chegam para a Marjorie

Voltando de um Campeonato em Saint Moritz quase desmaiei ao ver a redação toda perfumada, com envelopes carmins, parecia uma floricultura. Eram centenas, milhares de cartas das amigas jogadoras para a minha seção Jogo Frágil. Este mês quase ultrapassamos o número de leitores masculinos. Força companheiras! Vamos mostrar que lugar de mulher é na frente da tela, detonando no videogame.

Marjorie, sou sua fã número 1. Tenho algumas perguntas pessoais para fazer, do fundo do coração.
1- Qual seu nome verdadeiro?
2 - Você disse que gostava de 3 coisas (velocidade, combate ao crime e a terceira você não revelou) - e agora eu pergunto:
3- Você gosta de futebol? Qual o seu time?

Fernanda Paula da Costa
Itaboraí - RJ

MB: *Ai Fê, cê quer me botar na roda, linda? Mas sua cartinha é um doce.*
1- Meu nome é Marjorie Bross, que eu adoro.
2- Essa segunda... Bom, sabe como é, né? A terceira é um sundae duplo de morango e chocolate.
3- Adoro assistir e adoro jogar. Sempre que posso reúno amigas para tirar um Society. O meu time? Depois da seleção. Timão! Timão! Timão!

Marjô, help-me please! Eu e umas amigas temos uma dúvida. Ouvimos que o Genesis é inferior ao Mega Drive, outros falam que é superior. Afinal quem está certo? Existem muitas diferenças entre os consoles? Em relação ao Sega CD, qual é o melhor? Tchau!

Maria Emília G. da Rocha
Campina Grande - PB

MB: *Amiga, sem neuras! Deixa que falem. Não existem diferenças entre o Genesis e o Mega brasileiro. É a mesma nota. Pode confiar na Tia Marjô.*



SUPER GP CARTAS

ARTE NO ENVELOPE

Renato Ramalho, de Itatiba, faturou o prêmio da seção este mês e vai levar para casa um cartucho de SNes. Basta ter um papo com o Chefe.



Renato Ramalho, Itatiba, São Paulo. O vencedor do mês não está nem aí com a cor da lua. Um amigo mandou a obra do perfeccionista. Haja saco!!



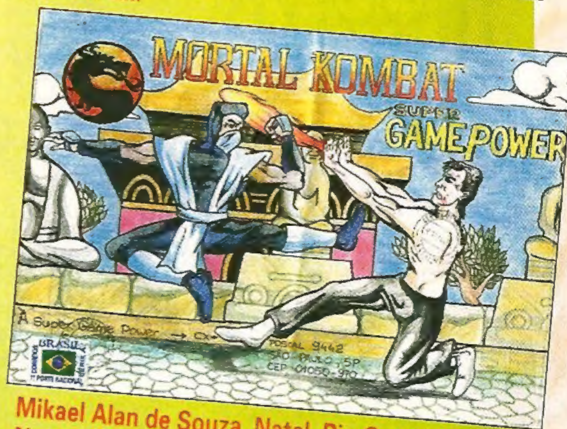
Henrique Pereira, Resende, Rio de Janeiro
É isso aí Henrique, super X-Man.



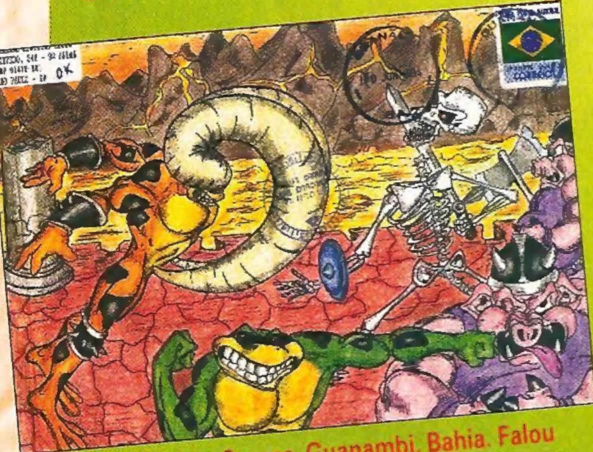
Erika Onedera, Jabaquara, São Paulo. As gatas começam a mostrar o seu talento!!!



Maurício da Silva Guimarães, Salvador, Bahia



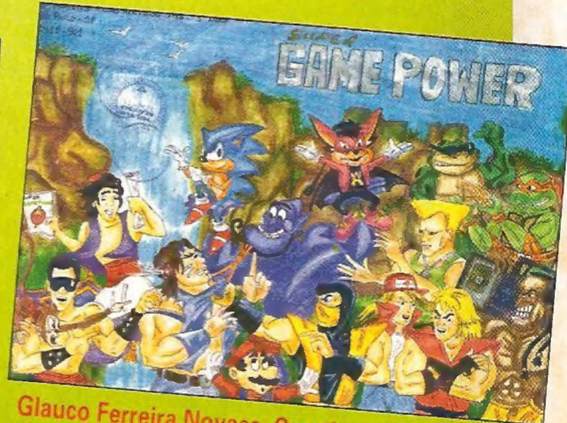
Mikael Alan de Souza, Natal, Rio Grande do Norte. Grande Mikael! O rei da luta em Natal!



Cleber Teixeira Soares, Guanambi, Bahia. Falou Cleber, mostrando que a Bahia está com o esqueleto em dia, hein!!



Manoel Silva Fachini, Apucarana, Paraná. Anjo lutador, sei não, hein Manoel...



Glauco Ferreira Novaes, Caratinga, Minas Gerais. Aí Novaes, mostra para a galera que Caratinga tem ilustrador, cara!!!

Super GP Responde

Esta é para o Lord. Cara, me ajuda que estou pirando de curiosidade. O que é o **Project Reality** da Nintendo? Será que é algum tão esperado CD ROM? Também quero saber se a tecnologia Q-SOUND, usada para criar atmosferas com sons no **Super Street Fighter 2** dos arcades, vai estar também nas versões para 16 bits. Lord, o som do **Street** vai ser melhor que o das versões anteriores.

Wilderson Cotrim Brito
São Paulo - SP

LM: *Pira não, irmão. O velho Lord vai te ajudar. O* ***Project Reality*** *é o videogame de última geração com 64 bits que será lançado em breve pela Nintendo. Você tem uma matéria completa sobre este sistema na GamePower nº 17. O maior mistério do planeta é se PR rodará ou não CDs. Q-Sound só vale para aparelhos especiais, alguns CDs são gravados com esta tecnologia.*

Porque em vez de dar videogames em suas promoções, vocês não dão Tvs 39" estéreo surround, se possível um telão, que eu já estou cansado da minha Telefunken 80. As perguntas: Qual o melhor chip, o SFX ou SVP? É verdade que a Nintendo não vai mais lançar o CD ROM para o SNes?

Marcelo Merçon Vieira
Vitória - ES

BB: *Ô meu, por acaso você escreve para revista de carro e pede a Playmate do mês pra viagem? Aqui o papo é videogame. Vamos às perguntas: O SFX é um chip com muitos recursos e pouca coisa se sabe sobre o SVP. O CD para SNes não sai mais mesmo.*



Akira E. A. Gora

Parece que os caras estão entrando nos eixos. Poucos erros este mês. Em **Super Street**, o Fire Shouryuken é →↓↘ + soco forte. Na matéria **Alien Vs Predator**, para dar o golpe Earthquake Bomb, faça: agarre, salte e ↓ + B.



NEO GEO CD: 4320 MEGA SHOCK!

Finalmente, sai o Neo CD. Não é um periférico e sim um console separado que roda CDs. Não é compatível com o Neo Geo, pois não tem entrada para cartuchos. A capacidade é a mesma: uma CPU 68000 e uma Z80A. Muda o buffer: 56 Mega, o que diminui o acesso de CD. O antigo memory card não funciona, mas o Neo Geo CD possui uma S-RAM com capacidade para 64 Kbits. O lançamento é dia 9 de setembro, com preço em torno de US$ 450, quase o do atual console. Os títulos custam, no máximo, US$ 80.



As dimensões são um pouco maiores que o antigo Neo Geo. Como não poderia deixar de ser, o Neo Geo CD também roda CDs "normais"



ASO II	Top Players Golf
NAM-1975	Burning Fight
Fatal Fury	Football Frenzy
Fatal Fury 2	Baseball Stars 2
Fatal Fury Special	Baseball Stars Professional
King of the Monsters 2	Mah Jong
Ghost Pilot	Mutation Nation
The Super Spy	Last Resort
Samurai Spirit	League Bowling
Joy Joy Kid	Art of Fighting
Super Side Kicks 2	Art of Fighting 2
Top Hunter	Robo Army



Um macaquinho mostra suas habilidades no carregamento

NOVO GAME DE BOLSO



Chega ao Brasil mais uma opção para quem é chegado nos games portáteis. Desde junho, já está disponível o CougarBoy, da Cougar, com preco de aproximadamente US$ 75. Com design arredondado, tela de cristal líquido e som estéreo, CougarBoy é a terceira opção de games portáteis de cartucho no mercado brasileiro, antes restrito a Game Gear e Game Boy. De início, a Cougar lançou 18 jogos neste novo formato. A empresa promete chegar aos 25 cartuchos até o final deste ano. Os cartuchos, em média, custam US$ 17. No lançamento, o CougarBoy virá acompanhado de um kit com quatro jogos.



BA-X: MAIS "CONSOLES"



Help, o planeta começa a ser invadido por uma legião de novos consoles. Agora é a vez da Bandai preparar-se para lançar seu console. Não é propriamente um videogame, mas um CD-ROM Player. Além de jogos, há também a opção de se divertir com desenhos interativos, quiz (jogo tipo pergunta e resposta), astrologia, karaokê e muito mais. Sua CPU é um LSI de fabricação própria. Quanto ao quesito gráfico, tem 16 milhões de cores com reprodução telas estáticas e dinâmicas. O controle é sem fio. O preço até que é acessível: US$280. Ao que tudo indica, só deve ser lançado no mercado japonês. Lá no Oriente, os brinquedos estão se tornando cada vez mais sofisticados.



Dragon Ball Z será um dos "jogos" a serem lançados

SUPER 32 X: A EVOLUÇÃO

Em novembro, esta maravilha estará nas lojas. O Super 32X custará US$150, bem econômico se comparado aos novos aparelhos de 32 bits. O Super 32X é formado por duas CPU SH2 (o mesmo do Saturn), que rodam a 23MHz (o Mega tinha 7,16). A nova VDP (Video Display Processor) tem velocidade de 40 MIPS, com 32.768 cores simultaneamente na tela. Trabalha com gráficos poligonais e mapeamento de textura. O booster adiciona 4 megas de RAM sobre o Mega. O Super 32X vem com tecnologia Q Sound, que cria um maior "envolvimento" do som.





Tem novo Ecco também



Mega 32X ganha o seu Doom

Metal Head promete detonar

Realismo com Bullet Fighters

SEGA SATURN



Controles tradicionais



Clockwork Knight promete arrebentar com as bases dos jogos de ação



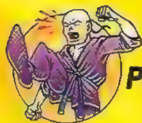


Panzer é outro destaque



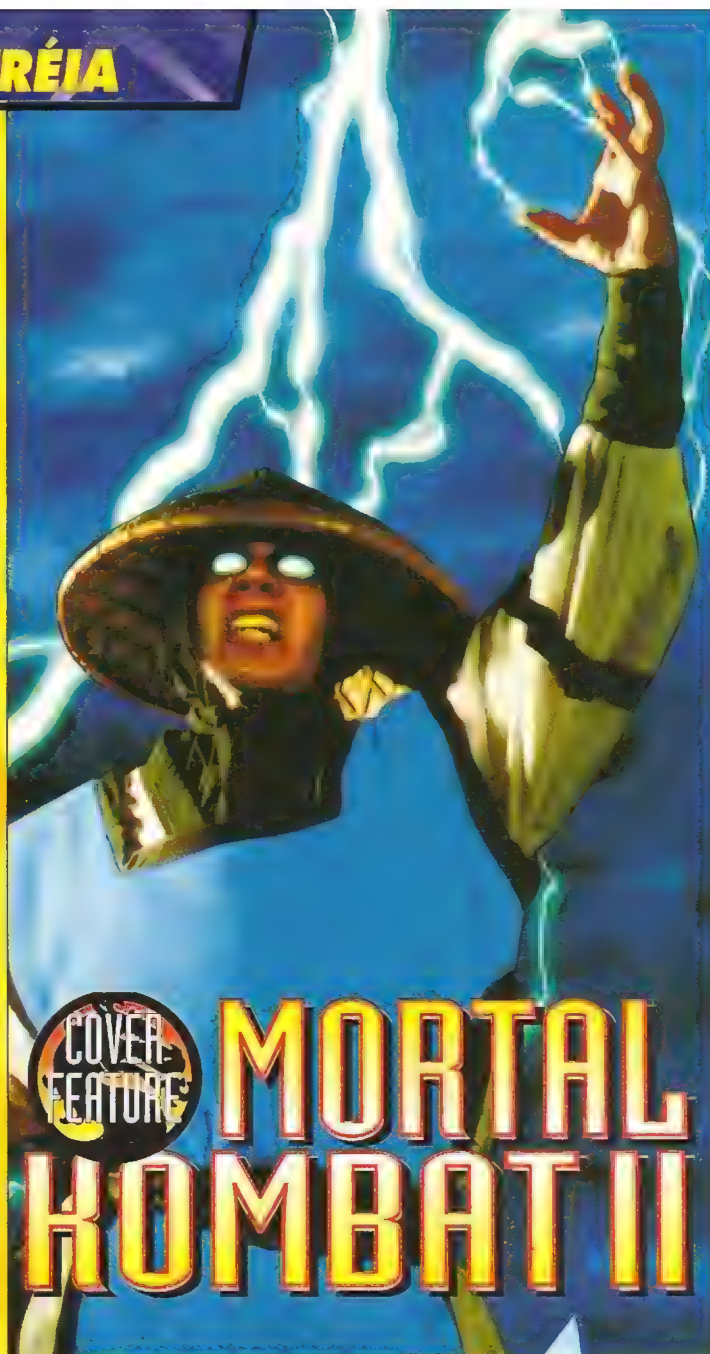
Shooting 3D num dragão

Quem é leitor da ***SuperGP*** fica sempre por dentro das últimas novidades. Muitas novas informações chegaram com o nome oficial do console da Sega: Sega Saturn. Os controles parecem ser tradicionais, de 6 botões, mas há a possibilidade de ter 2 top buttons, como no SNes. O Sega Saturn poderá, ainda, não utilizar o sistema de adaptador AC normal (a tradicional fonte) para alimentação. Tudo isso para os cabos não atrapalharem a vida dos gamers. As saídas de vídeo incluem RF, vídeo composto e S-VHS. Dessa maneira, ficará parecido com o 3DO da Panasonic. Muitas imagens dos jogos também foram divulgadas. Veja mais detalhes em nossa seção de Pré-estréia. Agora, como anda o movimento dos Big 6. A Capcom pretende lançar 2 jogos: uma conversão e um jogo original para Sega Saturn. A Konami diz que quer usar o potencial de multimídia que o aparelho possui. A Taito anunciou o lançamento de um jogo de luta e de um simulador. A Namco diz que lança **Ridge Racer**, mas está tendo problemas com a Sony e a diretoria da Sega. A Hudson continua no maior mistério e a Bandai vai continuar na sua linha de jogos de personagem, em que o carro-chefe é **Dragon Ball Z**. Está aberta a contagem regressiva para o maior agito no mercado. Confira! O Sega Saturn chega em novembro.



Por Slasher Quan

Um ano e milhões de unidades após Shang Tsung aparecer para o mundo, **Mortal Kombat II** será lançado simultaneamente para quatro sistemas. O dia D deste festival de lançamentos está confirmado para terça-feira, 13 de setembro. A Acclaim e suas associadas no projeto, a Sculptered e Probe, estão trabalhando duro para levar aos lares de todo o mundo a versão mais apurada, completa e com a melhor resolução de pixels possível para SNes, Mega Drive, Game Boy e Game Gear. A grande dúvida é se as versões de 16 bits terão as mesmas sequências do arcade ou passarão por uma adaptação, como a maioria dos fighting games, inclusive **Street Fighter**. Isso, só o tempo vai dizer.



UMA QUESTÃO DE VIOLÊNCIA

Primeiramente, as boas notícias: as versões para Mega e SNes apresentarão o mesmo nível de violência. Mais do que isso, pode ser que muitos movimentos finais sejam estudados para carts de 24 Mega. No arcade há um total de 62 fatalities - incluindo as puxadas de braço de Jax, o golpe cortante de Kung Lao e a decapitação de Kitana. Não podemos nos esquecer das absurdas Babalities e Friendships, como Johnny Cage assinando um autógrafo e o presente de Baraka. Há ainda o Pit, Tomb e os backgrounds. Tudo isso considerado, conclui-se que será como colocar cinco elefantes em uma Romiseta.



AMÉM ACCLAIM

As versões para SNes e Mega terão 12 personagens no menu e dois chefões. As edições de Game Boy e Game Gear terão apenas oito lutadores (Liu Kang, Reptile, Sub-Zero, Scorpion, Jax, Mileena, Kitana e Shang Tsung), além de alguns chefes. Todos as animações e backgrounds do arcade estarão incluídas nas versões de 16 bits. O que se espera da jogabilidade? Qualquer um se lembra da versão de **Mortal Kombat** para SNes, com uma resposta lenta demais. Sem falar na ausência das sequências do arcade. Pelo visto, essas falhas serão corrigidas neste segundo round! A Acclaim está acompanhando o trabalho da Sculptured Software, que reprogramou o jogo com a intenção de eliminar tudo aquilo que atrapalhe e torne pior a jogabilidade. Todas as versões de **Mortal II** foram pensadas a partir de revisões da versão 3.1 arcade. Elas incluem grandes mudanças, como o "mucho doido" teletransporte/magia de Scorpion, as sequências de Kitana e Sub-Zero. A Acclaim não quis liberar as cópias do EPROM (cópia preliminar), mas esperamos sinceramente que a empresa cumpra a promessa de melhorar (estamos atentos para informá-lo sobre isso, em primeira mão).

VELOCIDADE É ALMA DO JOGO

Outro fator importante é a velocidade. A Acclaim garante que terá o mesmo compasso do arcade (que é bem rápido). Nenhuma opção de ajuste de velocidade foi confirmada, mas, talvez, a Acclaim se inspire no sucesso do **Street Fighter Turbo** e considere essa possibilidade. Segredos e personagens escondidos são o grande trunfo de **MK II**. Quem sabe, a Probe e a Sculptured tenham quinze minutinhos disponíveis, o tempo necessário para programar os gêmeos (a única variação de um para o outro é a cor) Jade, Smoke e Noob Saibot.

A TERÇA MORTAL ESTÁ CHEGANDO

Só - e não é pouco- pelo sucesso desta série no mundo inteiro, nós, da ***GamePro*** e ***SuperGP,*** gostaríamos de propor a decretação de um feriado mundial no dia 13 de setembro para que essa data seja batizada como a Terça Mortal. Logicamente, as únicas pessoas que não teriam sossego seriam aquelas que trabalham nas lojas especilizadas em videogame que, esperamos, fiquem apinhadas de gente, com filas quilométricas na porta.

O QUE PENSA JOHN?

John Tobias é designer da Midway e um dos homens chaves do arcade **MK II**. Como ele e seu parceiro Ed Boon não participaram das conversões para sistemas domésticos, foram chamados pela Sculptered e Probe para finalizar o trabalho. Aqui John, fala um pouco de sua experiência neste projeto:

GamePro: John, como é a jogabilidade em **MK II**?

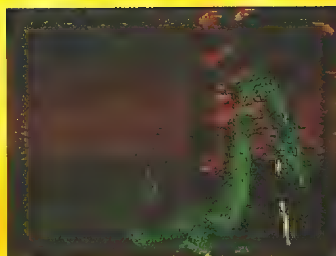
John Tobias: É excelente. O jogo está incrivelmente similar ao original do arcade. Certas sequências e detalhes ficaram de fora.

GP: E quanto a arte e os gráficos?

JT: O visual está demais. Com riqueza de detalhes nos dois sistemas, Sega e Nintendo.

GP: Você acha que vai agradar os gamers já acostumados com o **MK** do arcade?

JT: Tranquilamente. Eu costumo dizer ao pessoal aqui da Midway que a versão para SNes é uma das melhores conversões de arcade para sistemas domésticos que eu jamais vi. Está na linha de **Super Smash TV** e **Street Fighter II**. É baseada no 3.1, e a jogabilidade é extremamente fiel ao arcade.





A política da Nintendo abriu uma exceção. Cenas como essa serão comuns na versão para SNes também

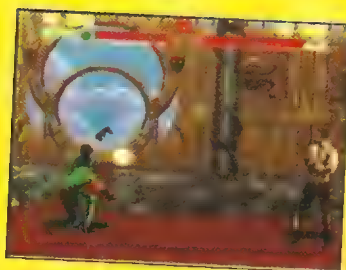


SNES É FATAL

Agora é oficial e confirmado na fonte. A Nintendo deu o braço a torcer: **MK II** para SNes terá o mesmo nível de violência que já havia no Mega Drive. A versão para SNes virá com uma tarja de advertência na embalagem do cartucho: desaconselhável para jogadores com menos de 17 anos, no velho estilo da indústria de diversão americana. A Sega já tinha adotado esta onda desde o primeiro **Mortal Kombat**.



Compare ao Arcade



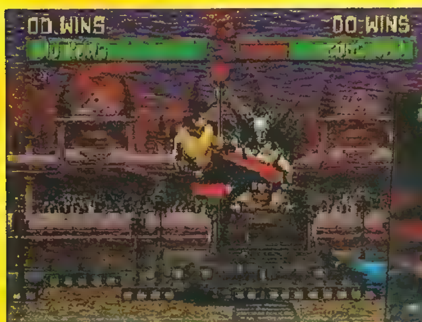
Reptile suga Jax com sua magia. Depois, é cacetada na certa



Os inimigos verão Scorpion em dobro quando ele usar o Teleport



O congelamento de Sub-Zero tem novos quadros de movimento





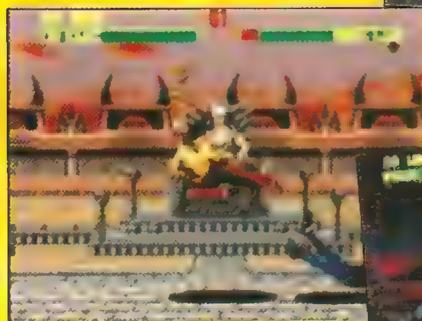
Uma cena de Mileena sendo davestada pela magia múltipla



Raiden usa sua terapia de choque em Shang Tsung na tela do portal



Jax detona Raiden na fase Pit com seu Gotcha Punch



Liu Kang desfere um Flying Kick violentíssimo no novato Kung Lao. Note que os gráficos são bem fiéis ao arcade



O fan lift de Kitana pode levar a combinações devastadoras



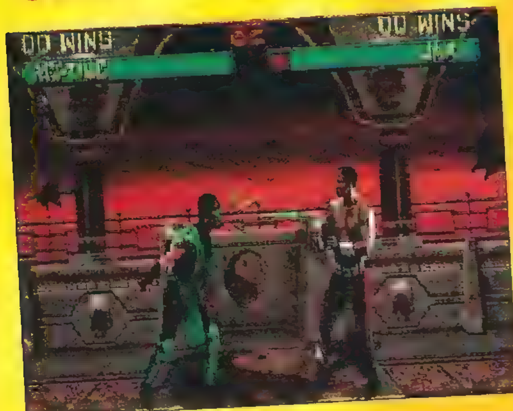
Liu Kang tem Fireballs em várias alturas



Kung Lao pode decepar seus inimigos com seu chapéu

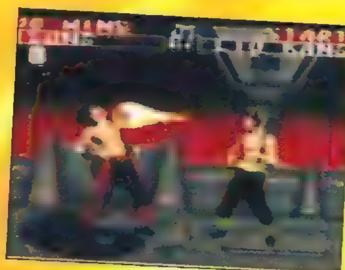
COMPARE AO ARCADE



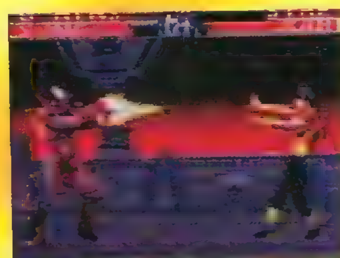




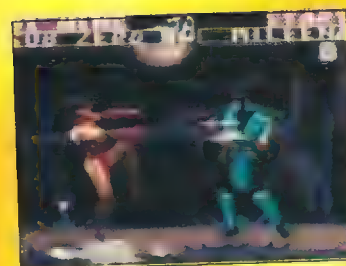
O venenoso Reptile ferindo Jax com o Acid Spit



Shang Tsung tem um movimento, mas pode fazê-lo três vezes numa mesma série



Shang Tsung está à serviço de Shao Khan, mas não hesitará em se voltar contra seu mestre para conquistar o poder



As armas de Mileena cortam o peito de Sub-Zero



O Fan Throw de Kitana é o projétil mais devastador do jogo e você pode usá-lo numa sequência



O arpão de Scorpion é um movimento poderoso



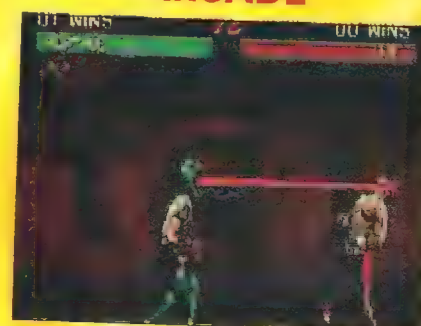


O Midair Backbreaker de Jax é outro movimento poderosíssimo!



Shang Tsung pressiona Shao Khan com sua magia

COMPARE AO ARCADE

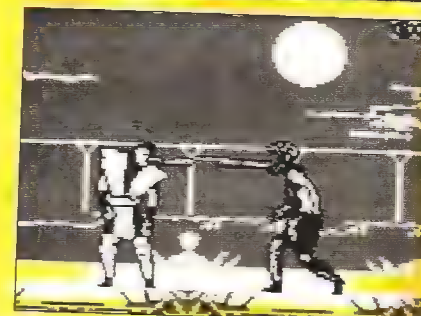




O Fan Throw de Kitana é uma boa opção para acertar Sub-Zero sem escorregar na poça congelada



Sub-Zero foge ao espírito de Mortal Kombat: após congelar e reduzir Mileena em pedacinhos, ainda apela para um Babality, transformando-a em um bebezinho



A horrível fatalidade de Reptile (decapitação com a língua) - até em duas cores

MORTAL KOMBAT II

COVER FEATURE

COMPARE AO ARCADE









Shang Tsung fulmina Baraka com sua Fireball tripla. Se Baraka estiver no ar poderia surpreendê-lo com um contra-ataque



Kung Lao controla a altura de seu Hat Toss





Sub-Zero faz Jax escorregar com sua nova magia



Reptile mostra à Kitana o seu Acid Split



Jax agarra Shang Tsung com o Gotcha Punches



O Earthquake (terremoto) de Jax pode ser uma saída para projéteis inimigos, como o Mileena Sais (no tempo certo, o Sais passará bem próximo à sua cabeça)



Raiden frita Kung Lao com sua terapia de choque. Raiden ainda tem um fatality similar



O novo Bike Kick de Liu Kang intercepta inimigos no ar com alto nível de destruição



Liu Kang dispara suas Fireballs contra Sub-Zero



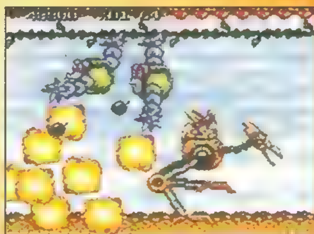
Se acertar esse golpe você vai ver um gêiser de sangue, mesmo no SNes

SNES SPARKSTER

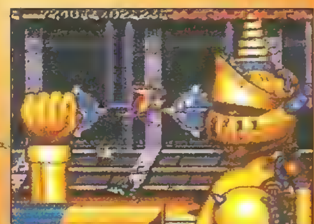


konami	setembro	8 mega

O novo mascote da Konami chega voando para SNes. O jogo, originalmente lançado para Mega Drive, teve suas fases modificadas. Sparkster anda, corre, aplica golpes de espada e chega até a voar. A velocidade e as ações cômicas continuam. Os mestres são gigantescos e o herói pode usar máquinas esquisitas para encarar os inimigos. Em setembro teremos Sparkster em dose dupla com essa versão e o lançamento de outra para Mega Drive.


Transportes esquisitos



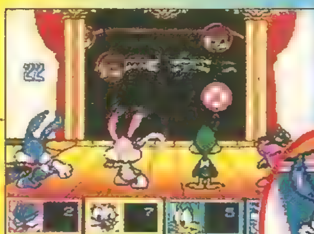

Mestres do tamanho da tela

SNES TINY TOON ADVENTURES



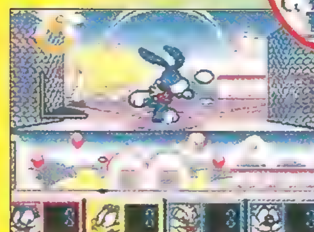
konami	setembro	8 mega

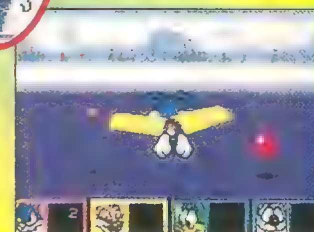
Os coelhos de Steven Spielberg fazem nova aparição no SNes. A partir de agora eles se encontram numa competição esportiva. São 12 modalidades, entre levantamento de peso, arremesso de discos, e por aí afora. Os controles mostram-se simples e os movimentos seguem fielmente as inigualáveis características de Perninha e sua tchurma.











SNES PERFECT ELEVEN



konami	setembro	16 mega

Seguindo a onda da Copa, a Konami vai lançar seu futebol. **Perfect Eleven** é perfeito... para os japoneses. São 7 modos de jogo com os times da Copa do Mundo. A movimentação dos jogadores foi elaborada a partir de modelos reais. Todas as jogadas são possíveis com narração... em japonês. Só resta a nós que a Playtronic traga uma versão com a narração traduzida.


Escolha sua tática



Climas: sol, chuva e neve







Muitos quadros de movimento e lembre-se: o juiz está sempre em cima do lance



SNES — DRAGON BALL Z 3

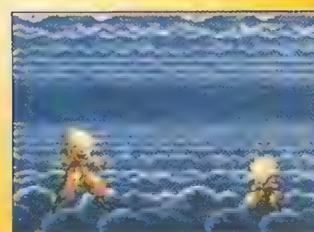
bandai	n/d	n/d	

A série **Dragon Ball Z** vai bem, obrigado. Já está no terceiro **Dragon Ball Z** de luta. Não se vê evolução gráfica mas os novos personagens prometem esquentar a batalha. Além do velho conhecido Son Goku agora há seu filho caçula Son Goten. O rei Dahbra também vem infernizar o time Z. Prepare-se!




Dahbra é poderosissimo


Goku encara seu filho Goten

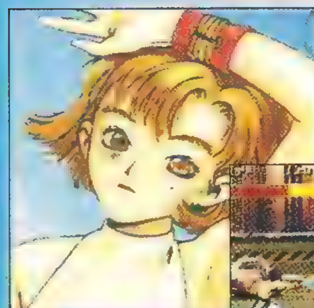

Lutas no ceu continuam

SNES — POWER INSTINCT

atlus	n/d	n/d	

Jogo de luta particular. O campo de batalha é bastante amplo para poder criar táticas e estratégias. Saltos duplos e combinações aéreas são comuns. Outro ponto forte são as animações extravagantes que o jogo possui. Entre a galeria de lutadores há a velhinha que suga energia evira uma jovem gata. Power!







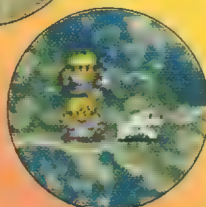
Power Instinct é um jogo de luta bastante radical

SNES — HERCULES' GLORY IV

data east	setembro	16 mega	

Série de RPG obra-prima da Data East. O protagonista é um jovem morador de Atlantis que entra numa estranha fria. Ele não está nem vivo nem morto. Seu destino foi traçado por um deus e você deve salvar os mortais. Mais viagem impossível!


Você pode apossar de vários corpos...


... inclusive de animais como cachorros e ovelhas


Muitas animações nas batalhas

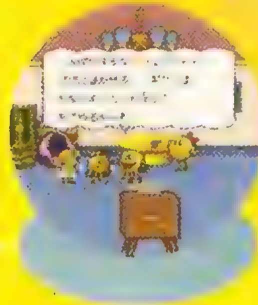

Uma vista da cidade de Atlantis


Numa caverna da Persia

SNES — HELLO PACMAN

namco	n/d	12 mega	

O mascote da Namco volta em grande estilo. O jogo lembra muito **Pac Land**, mas agora você não controla diretamente o comedor. Sua missão é guiar Pac Man. Se comer o Power Item você devora os fantasmas quese tornam azuis. Pac Man olha para certas coisas e consegue itens. A ação é variada.




Agora devore os fantasmas


Pac Man voa até de asa delta


Pac Man na pele de Indiana Jones

SNES

SAMURAI SHODOWN

takara | novembro | 32 mega



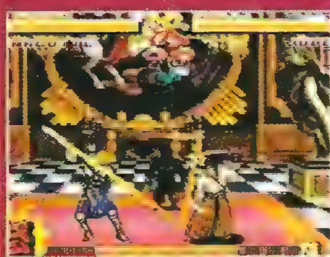
O que antes parecia impossível já é realidade. Os Fighting Games de 32 Bits invadem a praia do SNes. O pioneiro foi *Super Street Fighter II*, seguido de *Fatal Fury Special* e, agora, a Takara traz a sua conversão de um clássico do Neo Geo.



DIRETO DO ARCADE

Samurai Showdown apresenta 12 guerreiros com diferentes armas em um combate frontal similar a série *SF II*. Com pouco tempo de jogo descobrem-se qualidades únicas. Como todos os guerreiros usam armas, a ação requer diferentes estratégias. Suas armas podem "tinitar" contra o adversário, numa superdisputa pela superioridade. O guerreiro pode ser desarmado ou ter a sua "ferramenta de trabalho" quebrada. Com 6 botões, *Shodown* apresenta técnicas especiais selvagens. Essa versão preliminar conta com apenas 3 personagens: Jubei, Ukyo e Charlotte. Ainda não foi detectada a escala do arcade (com zooms na tela quando os personagens se aproximam). Com apenas 25% do jogo concluído, fica difícil saber até que ponto será fiel ao original. Mas que promete ser dos melhores de luta de todos os tempos, ah... isso promete!





Espere a barra de Pow encher para causar grandes danos





Escolha entre 12 lutadores



Sangue no SNes? Sim. Fatalidades? Talvez



O "dashing uppercut" de Jubei Yamada faz múltiplos acertos



Ukyo é um personagem bastante ágil



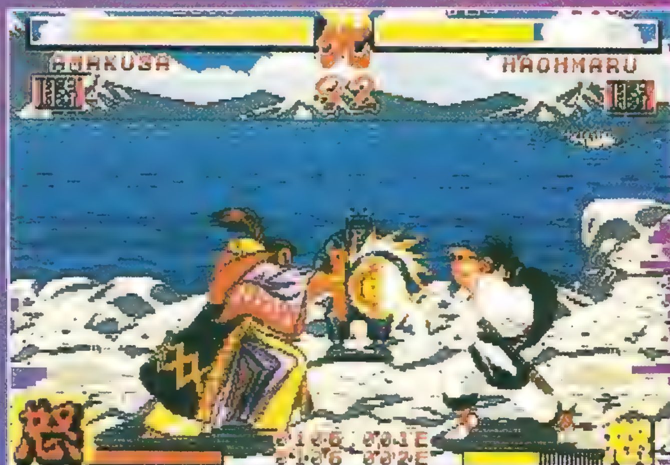
Um dos ataques mais poderosos de Charlotte

MEGA

SAMURAI SHODOWN

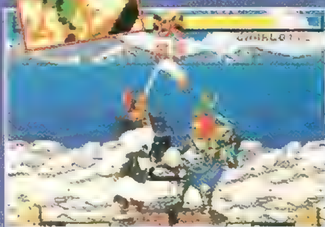
sega	n/d	n/d	

Na onda dos jogos de luta, *Samurai Shodown* consegue ser original. Todos os guerreiros possuem suas armas específicas. As armas criam outro tipo de clima de luta, bem ao estilo vida ou morte. Durante a luta, os guerreiros podem vir a medir forças e quem perder ficará sem sua arma. Tem sangue como no Neo Geo, mas o zoom deve ser cortado, como no SNes. Os elenco inclui samurais, ninjas, kabukis, espadachins e outros mais difíceis de definir. Earthquake foi cortado, mas Amakusa (o último chefão) poderá ser controlado. Cada um tem sua técnica especial e o medidor de raiva também marca presença. Ippon para *Samurai Shodown*!



Um dos pontos altos da versão Mega: Amakusa, o chefão, é um dos 12 personagens que estão à disposição do jogador

HAOHMARU

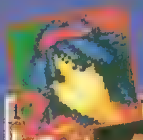


Haohmaru acerta um kogetsu zan fatal em Charlotte

UKYO TATIBANA



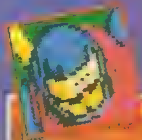
Esse golpe de Ukyo pode fatiar maçãs e inimigos

NAKORURU



Annu mutsube é um dos golpes mais eficientes dela

HANZO HATTORI



Este ninja tem um arremesso mortal: mozu otoshi

GALFORD



Tem golpes idênticos a Hanzo. Na foto, plasma blade

JUBEI YAGYU



Jubei, mestre das duas espadas, pressiona Ukyo

CHARLOTTE



A líder da revolução tem golpes poderosos

GEN'AN SHIRANUI



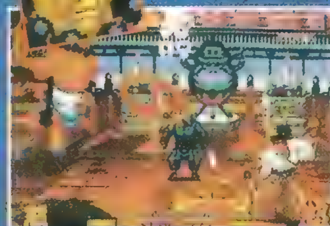
O poison blizzard derruba qualquer um

TAM TAM



Tam Tam avança com perigo com sua ahau gaburu

WAN FU

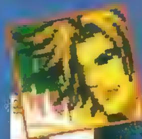


O arremesso de espada pode explodir os oponentes

KYOSHIRO SENRYO



Esse golpe é um eficiente anti-aéreo de Kyoshiro

SHIROU AMAKUSA



As magias de Amakusa provêm das trevas

MEGA — MICHAEL JORDAN

eletronic arts	setembro	8 mega



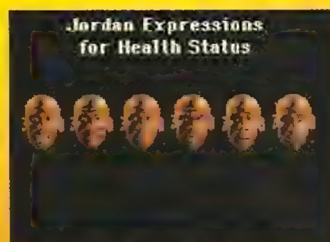
Quando o astro do basquete americano Michael Jordan decidiu largar o esporte, não esperava virar protagonista de videogame. A Eletronic Arts, aclamada por sua série esportiva, transformou o pivô do Chicago Bulls em herói. Em Chaos in the Windy City, o maléfico cientista Max Cranium raptou as teammates de Jordan e as espalhou por várias localidades de Chicago (The Windy City). Cada localidade representa cinco fases de pura suadeira. Desta vez, Jordan tem de fazer o melhor possível com seu jogo para derrotar os monstrengos do professor. Ele usa oito tipos diferentes de bolas e os power-ups que encontra pelo caminho. Quem estiver na busca de um bom side-scrolling, com muita ação e toques esportivos, aí vai a sugestão.



Dr. Max odeia o basquete



Belas enterradas garantem que você continue vivo no jogo



A fisionomia de Jordan muda conforme o seu desempenho



Os perigos surgem de formas bem estranhas

MEGA — SONIC KNUCKLES

sega	outubro	16 mega



Este ano a Sega quer preparar uma revolução para a sua série. De acordo com a empresa, este game será compatível em ordem inversa com as primeiras versões da série. Talvez aí esteja a grande chance de jogar os últimos estágios de **Sonic 2** e **3.**



Muitas surpresas na história desta nova versão de Sonic

MEGA — DESERT DEMOLITION

sega	final 94	16 mega



Gráficos autênticos fazem deste cart uma obrigação. Durante as 21 fases você comanda Road Runner (Bep-Bep) através de diferentes cenários. Mas Wile E. Coyote está na espreita com suas invenções sempre inovadoras.



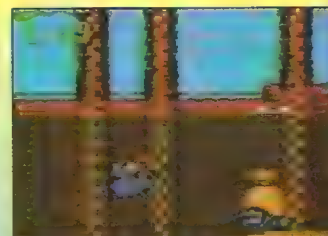
Demorou mas chegou. Finalmente o Mega ganha o seu Papa Léguas

G.GEAR — SONIC TRIPLE TROUBLE

sega	final 94	8 mega



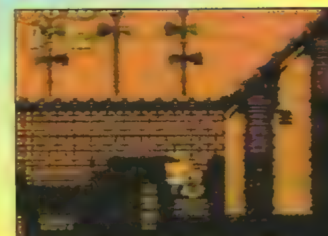
Sonic e Tails atacam mais uma vez no Game Gear, protagonizando uma nova aventura. Você pode jogar como Sonic ou Tails. Cada um deles conta com diferentes habilidades. No total, são seis fases, divididas em outras 5 sub-fases. O jogo inclui também um novo estágio 3D, além de cenas na água e na neve a bordo de um sensacional jet-esqui. Knuckles, acompanhado de um novo personagem - Nack a doninha- completam a aventura. **Sonic Triple Trouble** deverá também receber sua versão para Master System, a se lançada brevemente.



Novas máquinas de Robotnik



Um ou dois jogadores



Use as habilidades de Tails



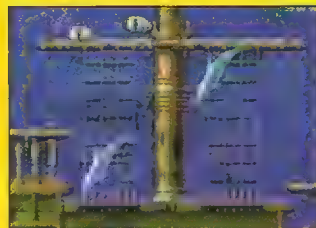
ECCO: THE TIDES OF TIME

bandai	n/d	n/d

O golfinho favorito dos gamers encara um novo desafio: salvar os sete mares do domínio de Vortex, o terrível. Com 16 mega, gráficos mais detalhados e 25 fases, **Ecco: The Tides of Time** é a versão definitiva para o Sega CD. A jogabilidade é quase a mesma do antecessor. Mas as mudanças são radicais: introdução do modo dois jogadores; Trellia, o novo parceiro de Ecco; a habilidade de se transformar em diferentes criaturas (tubarões e gaivotas); cenas 3D em que você comanda Ecco através de tubos de água suspensos. Também estará disponível para Game Gear, Master e Mega.



Fases totalmente novas



Um ou dois jogadores



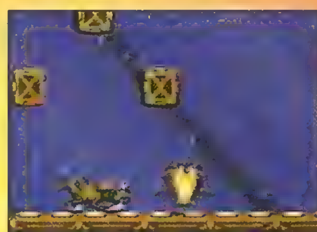
Uma aventura nos 7 mares



TAZ IN SCAPE FROM MARS

data east	setembro	16 mega

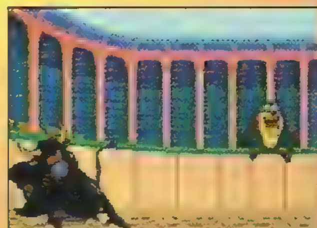
Seis fases de ação no estilo cartoon em volta do sistema solar. Os Jetsons? Nem pensar. Quem está de volta ao Mega Drive é Taz, com gráficos melhorados e novos movimentos. Para incrementar ainda mais, Taz conta com a ajuda da turma Looney Tunes. No elenco: Wile Coyote, Road Runner (Papa Leguas), Speedy Gonzales (Ligeirinho), Marvin, o marciano, e Yosemite Sam. Qual será a confusão dessa vez?



Cansado das confusões terrestres, Taz busca o espaço



Taz promete uma volta triunfal



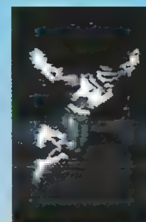
Alguém teria uma capa vermelha?



POWER RANGERS

atlus	n/d	n/d

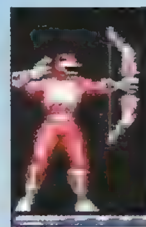
A Bandai é a responsável pela tradução de séries de TV como Ultraman e para videogame. Insistindo na linha de heróis japoneses, ela traz para o Game Boy os **Powers Rangers.** Quem está acostumado com os heróis de Jaspion não vai estranhar. São seis especialistas em artes marciais que tentam salvar o planeta de vilões de outro mundo. Trini, Kimberly, Jason, Zack e Billy podem se transformar em Ranger para encarar os chefões liderados por Rita Repulsa. Side-scrolling de ação/aventura com 16 mega de memória.



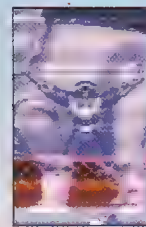
Black Ranger



Yellow Ranger



Pink Ranger



Blue Ranger



Red Ranger



Ação e pancadaria do começo ao fim



A vilã-chefe Rita Repulsa desafia a turma





Pulverize os "Putty Petrollers"

SATURN — SHINOBI EX

sega	n/d	n/d	

Uma das séries mais famosas e populares do Mega fará sua estréia em Saturn. Não se trata de um simples jogo de ninja. A Sega se esmerou e usou imagens digitalizadas de atores reais para dar uma idéia do que Saturn pode fazer. Além dos movimentos normais, esta versão traz também golpes especiais e os ninjutsus (magias). A ação é lateral, como manda a tradição dos jogos do gênero.





Shinobi Ex mudou radicalmente ao utilizar cenas digitalizadas com atores reais. A inovação trouxe um grade up legal a este ninja

FX — TEAM INNOCENT

n/d	n/d	n/d	

Team Innocent é um dos mais esperados jogos de FX pelo público japonês. Mistura RPG, um time de garotas de fechar o comércio e muita ficção científica. O jogo usa e abusa das animações de tela inteira, afinal, esse é o forte do aparelho. A trama acontece numa nave espacial, em que três garotas são obrigadas a lutar com alienígenas e, de quebra, ainda têm de se livrar de problemas como o choque com meteoritos.



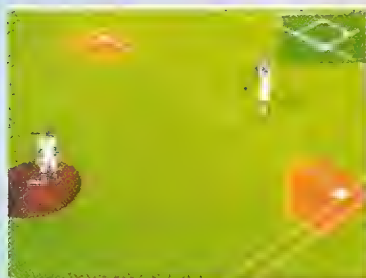


As animações em tela inteira são o forte desse game de aventura, estrelado por três gatas espaciais

SATURN — GREATEST NINE

sega	n/d	n/d	

Baseball baseado em gráficos poligonais com muito texture mapping e sombreamento, o que garante um efeito de realismo muito grande nas imagens. O grande problema dos jogos de baseball, que é a troca de cena do rebatedor depois de ele conseguir despachar a bola, foi resolvido. Um camera-work deu conta do serviço muito bem. Todos os times do game existem para valer.

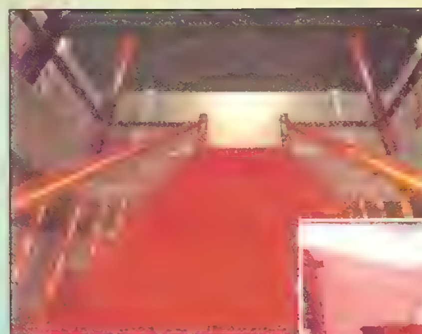




Nunca se tinha visto um jogo de baseball com tanto realismo assim. Os gráficos são o ponto alto do jogo

SATURN — MANSION OF HIDDEN SOULS

sega	n/d	n/d	



As marcantes cenas da escada foram reproduzidas com muito mais cores e realismo



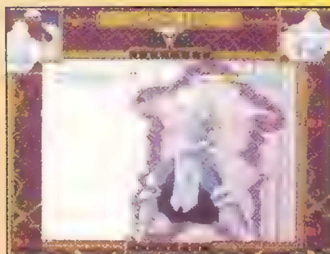
Conversão do famoso jogo para Sega CD. Os gráficos e a movimentação são a maior diferença nesta versão para Saturn. Os ângulos de visão e a ambientação serão perfeitos, garante o fabricante. A história foi um pouco mudada para que o desenrolar do jogo seja mais longo e menos previsível. Outra promessa da Sega é de que, nesta versão, **Mansion of Hidden Souls** seja também mais difícil. Novos mistérios o aguardam.

FX — BATTLE HEAT



n/d	n/d	n/d

Jogo de luta que utiliza telas animadas inteiras. Imaginem um **Street Fighter** num vídeo interativo. Pretende ter 8 personagens à disposição. Tem direito a golpes normais e especiais (acionados por comando), seguindo a onda. Os comandos são simples, inclusive o dos golpes especiais. Seu poder aumenta conforme a distância.



Battle Heat é um jogo de luta bem diferente



Cada um tem seu golpe especial



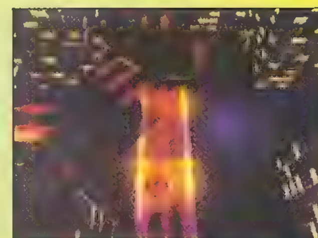
Nada de convencional nesse fighting game

PS — METAL JACKET



pony	dezembro	n/d

Batalha 3D entre robôs. O campo de ação é gigantesco. A arena tem 2 km de comprimento, 2 km de largura e 2 km de altura. Metal Jacket oferece 10 tipos de campos de batalha, incluindo desertos e cidades abandonadas. Não poderia faltar a batalha VS. São necessários muito reflexo, estratégia e raciocínio para detonar os robôs inimigos.



Detecte o inimigo do alto do arranha-céu



Há muitos cenários de batalha: aqui uma cidade noturna

PS — SEM TÍTULO



from soft	dezembro	n/d

Ainda sem título, esse RPG em 3D promete emplacar. O estilo é como **Wizardry,** em que você explora cavernas de até 100 andares. O jogo se passa na Idade Média, época em que a espada e a magia eram documentos dos melhores para serem apresentados. Seu objetivo é derrotar o imperador, que ressurgiu das cinzas. Para isso, vai ter que passar por labirintos enormes. Muitos detalhes no jogo mostram o poder do Playstation.



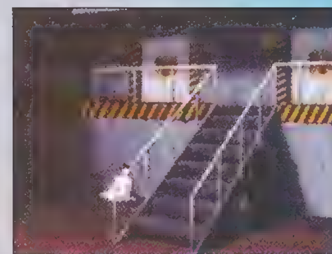
O visual do jogo, ambientado na Idade Média, é bem parecido com Wizardry, um clássico de computador

PS — HAMLET



panther	n/d	n/d

RPG da nova geração, com tempo real e cenas de batalha totalmente em 3D. O ano é 2148. A maior construção lunar, Hamlet, perdeu contato com a Terra. Um time privado foi convocado para descobrir a causa, o A-MAX CLEANER. Controle um dos 5 integrantes do grupo e descubra o que aconteceu.



O cenário é na base espacial





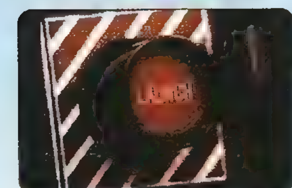
As moças são integrantes da A-Max Cleaner. Muitos mistérios o aguardam em Hamlet

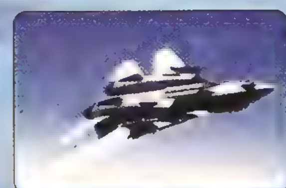


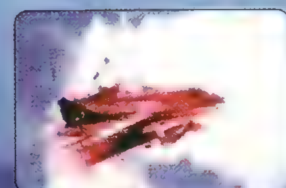


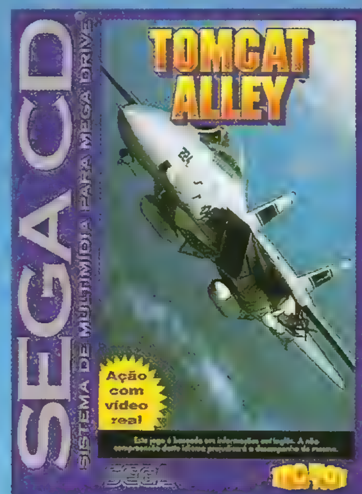


◄ SÓ PRA VOCÊ TER UMA IDÉIA DO QU









PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS CONHEÇA O AMAZONAS

Para o realismo das imagens digitalizadas do Tomcat Alley ocuparem toda a sua tela, muita gente ficou ocupada: o diretor de cinema, que destruiu mais

É UM CAÇA OCUPANDO TODA A TELA. ▶

de 60 modelos perfeitos de caças para filmar as explosões, o pessoal da SEGA que usou muita tecnologia para trasns-formar tudo isso em game e até os atores, que tiveram de fil-mar dias e dias com esta bruta roupa esquisita. Mas ao invés de ficar ocupando o seu tempo explicando, a gente tem uma sugestão melhor: assuma logo o comando de Tomcat Alley e sinta de perto a emoção de uma perseguição aérea de verdade!

SEGA CD
SÓ PARA MEGA DRIVE

TEC TOY

SNES



Por Baby Betinho

Pugilistas de todo o mundo, preparem os seus corações! Chegou a hora da verdade. **Clay Fighters** está de volta com uma nova concepção de jogo. Esta versão está bem diferente da primeira, com mais pancadaria para a rapaziada do Nintendo!

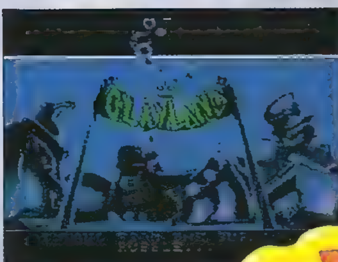
PANCADARIA GERAL

Clay Fighter Tournament Edition é uma versão melhorada do original **Clay Fighter** para o SNes (veja a edição número 18 da ***GamePower)***, com backgrounds descolados e novos dispositivos. Você tem um novo painel de sequências (que é bem pequeno para ser visto na tela a olho nu) e o sistema Tournament. Esse divertido Tournament System possibilita a você escolher entre oito jogadores e sair na mão para decidir quem é o maioral. Os rounds podem ser por eliminação simples, dupla eliminação ou morte súbita. Pode-se jogar contra o computador ou um parceiro. Você é quem sabe. Cada lutador tem a sua própria gama de movimentos especiais, que vão desde as bolas de neve até os sapatos letais. A bem humorada apresentação dos movimentos, certamente, faz com que o jogo decole. Mas o sistema de sequências precisaria de um trabalho mais refinado. Certamente, há sequências de dois ou três golpes, mas onde estão aquelas de seis, sete ou oito golpes esperadas? E, além disso, não há novos personagens. Todos os lutadores deste cart são velhos conhecidos da primeira série.

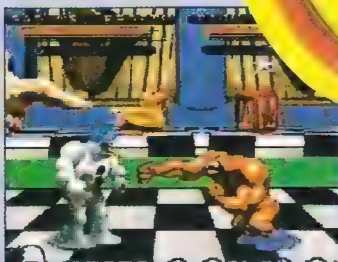
CLAY FIGHTER	4.0
SNES	
INTERPLAY	
24 Mega	
2 Jogadores	
Luta	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■	■	
SOM	■	■	■	■	
DIFICULDADE	■	■	■		
FUN FACTOR	■	■	■	■	■

CLAY MELEE



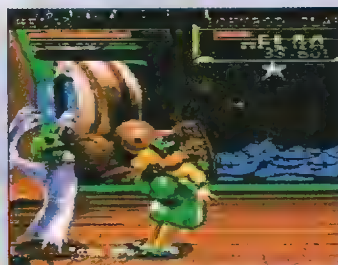
Movimentos que estão fora dos manuais



DICA: Tiny é o melhor lutador para se chegar ao final. Use continuamente seu Sucker Punch para detonar



DICA: observe a barra de energia do inimigo. Quando têm pouca energia, eles ficam enlouquecidos. Atenção!!



DICA: use socos rápidos para prender seu inimigo nos cantos e consiga uma vitória fácil

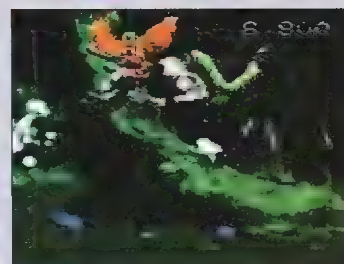






DICA: para desferir um Valkyrie Slam, use o comando do Yoga Flame (trás, trás-baixo, baixo, baixo-frente, frente) e aperte chute





DICA: acione o Clown Pounder carregando para baixo, cima + soco

SOM EXÓTICOS E ESCRACHO TOTAL

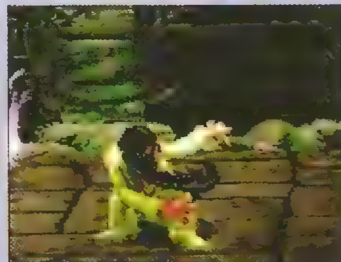
O verdadeiro fator que diferencia este jogo dos outros é um corrosivo humor auto-depreciativo. Este jogo tem a estranha capacidade de tirar um sarro de seus próprios personagens e também não poupa outros jogos do gênero. Um exemplo é o





DICA: *carregue para trás, frente e então aperte soco. Este movimento aciona o Overhead Taffy Smash*





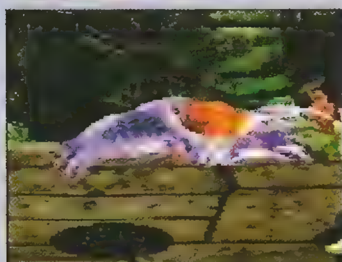
DICA: *faça um movimento Yoga Flame inverso (frente, frente-baixo, baixo, trás-baixo, trás) e chute. Corte os inimigos com Kneeling Hair Hit*





DICA: *para fazer Frosty voar como uma bola de neve, carregue para baixo, cima e chute*





DICA: *para assustar os inimigos com Pumpkin Slam, carregue para trás, ponha para frente e aperte° qualquer botão de soco*





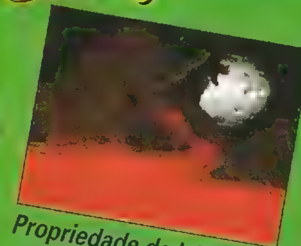
DICA: *Tiny pode fazer seu Medicine Ball voar mais verticalmente. Carregue para baixo, aperte para cima e chute*





DICA: *você pode fazer a Blob Buzz-saw carregando dois segundos para trás e depois colocando para frente e apertando soco*

New Backgrounds



Propriedade de Ickybod



Lar de Blue Suede



A toca de Tiny

anúncio de "Finish Him", feito à la **Mortal Kombat** (mesmo que a Interplay não tenha se lembrado de incluir nenhuma "Claytality" no game). O som trabalha com ritmos exóticos, como uma versão do Blues Suede Shoes em que o lendário cantor de rock Elvis Presley entoa um "Oh Mama" antes de cada golpe que é aplicado. Os gráficos seguem a mesma linha escrachada. Todos os movimentos de sprites foram tratados com extrema personalidade. Assim, quando Helga perde um round de lavada não há uma só parte de seu corpo que permaneça parada. Os cenários de fundo criam o mesmo efeito. O som é dos mais limpos e ajuda a compor a atmosfera que propicia uma execelente jogabilidade.

MANUAL EM BAIXA

Controlar o seu personagem requer uma dose muito grande de paciência, uma vez que você não poderá encontrar grande variedade de movimentos no manual. Para conseguir se tornar um expert, só na base da experimentação e do "rala dedo" nos diferentes botões de **Clay Fighter Tournament Edition.**

O BOM, O MAU E O FEIO

Mesmo os craques do joystick vão precisar de todas as suas habilidades. Em todos os níveis, o jogo apresenta um grau difícil de desafio. Mais difícil ainda será manter a concentração tendo que segurar a gargalhada o tempo todo. Por todos os pontos positivos que apresentamos, **Clay Fighter** vai para o trono levando as honras só destinadas aos jogos campeões.

SNES

THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN



Por Lawrence de Arcadia

Andam dizendo por aí que o Super-homem perdeu seus poderes, bateu as botas, vestiu paletó de madeira, virou defunto, o escambau. Ué? Será que existe um complô malignamente organizado pelos outros heróis na intenção de alcançar o primeiro lugar na preferência dos leitores? Ou o fraco bom moço americano de olhos azuis Clark Kent foi vítima de envenenamento por Kriptonita? Para desvendar esse mistério que intriga o mundo dos heróis, só mesmo tirando sua capa do armário e jogando **The Death and Return of Superman**, novo lançamento da Sunsoft inspirado no monumental sucesso da DC Comics.





HISTÓRIAS MISTERIOSAS DA CRIPTONITA

Morte e Vida de Superhomem (numa tradução livre) tem dez fases, cada qual subdividida em três estágios, de ação side-scrolling. A Sunsoft caprichou numa versão à altura do herói de Metrópolis. A história começa pelo fim: Clark Kent tinha escrito seu último artigo antes de bater as botas num conflito contra uma criatura chamada Doomsday. Pleiteando a vaga de guardião da paz universal, aparecem quatro novos heróis: Cyborg, Eradicator, Superboy e o misterioso Homem de Aço. Você joga com cada um desses personagens em diferentes estágios. O único



***DICA:** jogue seus inimigos contra o cenário para fazer aparecer itens*



***DICA:** atire em todos os inimigos para ganhar o restaurador de energia azul*

SNes
The Death and the Return of Superman
Sunsoft

O Homem de Aço volta neste cart baseado na série Death of Superman, da DC Comics. Prepare-se para muita ação neste jogo pesado como kriptonita que lembra **Final Fight** e **Batman Returns**.

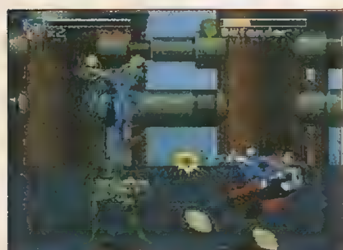
Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.5	4.5	5.0	4.5	INT. Interm.

U$69,99
16 Mega
Setembro
Ação/aventura
1 jogador
Visão: lateral
Multi-scrolling
Continues infinitos

OS SUPERGOLPES DE AÇO



DICA: *vasculhe os lugares voando para descobrir itens como recarregadores de energia e vidas-extras*



DICA: *os inimigos que carregam armas, como os com coquetel molotov, podem acertá-lo distância*



DICA: *empurre os mestres para fora da tela e mande bala*

modo de descobrir o Superman verdadeiro e chegar ao final do jogo é sobreviver aos perigos da jornada, que, vá sabendo logo, não são poucos. Pronto para a ação, você desafia inimigos competentes, mas repetitivos: maníacos com serras elétricas, lançadores de bombas e soldados futuristas (cibernéticos).

CENÁRIOS CHOCANTES

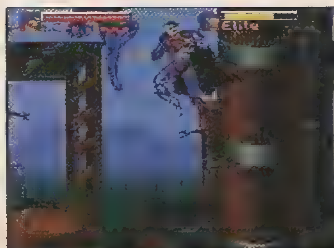
Os cenários de fundo apresentam bons detalhes



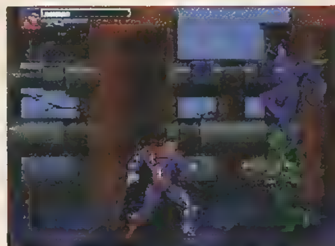
DICA: *faça seus inimigos se matarem: fique na linha de tiro deles e saia quandø atirarem*



Prepare-se para algumas paradas duplamente duras



DICA: *quando estiver perseguindo os inimigos aéreos de elite, chegue perto e acerte-os no joelho. Você tem de fazer isso duas vezes para detoná-los completamente*



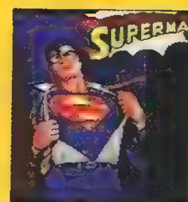
DICA: *quando você estiver enfrentando dois inimigos, um terrestre e outro aéreo, acerte aquele que estiver no ar. Eles podem causar grandes danos*

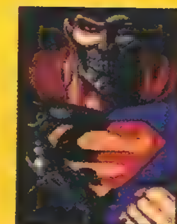
gráficos. Apesar de a ação ser basicamente side-scrolling, em alguns momentos do jogo você passa para sequências de um tradicional shooting. No final dos estágios você enfrenta chefões poderosos, como o fatídico Doomsday e Man o' Steel. Superman apresenta uma movimentação complexa, com socos e chutes que podem ser acionados usando-se oito diferentes combinações. Nas horas de emergência, o homem-de aço pode usar seus poderes e alçar vôo sobre inimigos. O som é animado com uma disco-music bastante convincente. Em compensação, os efeitos sonoros são inexpressivos, ou mesmo maçantes.

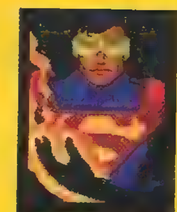
AÇÃO, JUSTIÇA, UM GAME MUITO AMERICANO

Bom jogo, que lembra muito um título de outro herói: **Batman Returns**. Se você é um fanático por Clark Kent ou pelo Superman, aí está uma peça que não poderia faltar em sua coleção. Grande versão dos quadrinhos adaptada para o videogame. Só nos resta apelar para uma frase que você já deve ter ouvido antes, em algum lugar do passado: "seria um pássaro? Seria um avião? Não, é **The Death and Return of Superman"**. Um jogão !!

SUPERMAN ESTÁ VIVO?









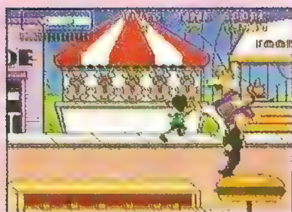


Qual destes Supermen vai salvar o dia?°

SNES

BEBE'S KIDS

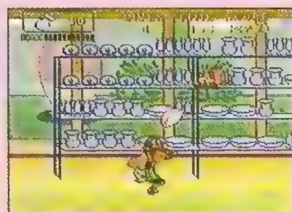
A Motown apresenta sua turma da pesada. **Bebe's Kids** são os pirralhos do Rap. Side-scrolling que lembra **Os Simpsons** do fliperama, com fundos coloridos e personagens non-sense. Os movimentos dos bonecos são chutes, socos e agachadas, muitos deles com o auxílio de L e R. Cada fase representa situações delicadas, como um bebê solto numa loja de cristal! O melhor é a trilha sonora, pura Black Music.



DICA: muitos golpes pedem o auxílio de L e R



DICA: Vá logo à saída. Não precisa matar os inimigos



Ajude nosso amigo a pegar os pratos

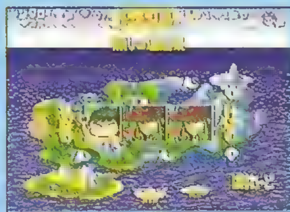
BEBE'S KIDS — Motown — **2.8**

8 Mega	Fases: N/D
2 Jogadores	Ação

	1	2	3	4	5
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					

SNES

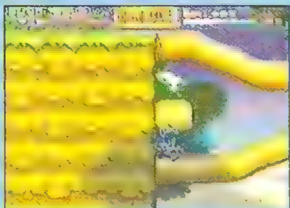
PAPUWA KUN



DICA: password final



DICA: soque o caramujo e vá atrás dele



DICA: há itens nas pedras

Mais conhecido no Japão como **Papuya Kun,** este cart é inspirado em uma série de desenhos. Começa com um mapa de uma ilha com as fases a conquistar e passwords por figuras. Multi-scroll rápido e divertido, com controle preciso. O herói Shintarô sai à caça de um tesouro e tem muita pancadaria pela frente. É preciso habilidade para usar quase todos os botões do joystick nos movimentos. Pode-se também apelar para as magias.

ENIX BATTLE — Enix — **3.5**

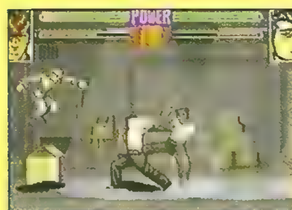
N/D	Fases: 8
1 Jogador	Ação

	1	2	3	4	5
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					

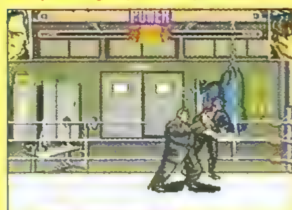
SNES

BLUES

Jogo convencional, mas convincente. O aspecto positivo de **Blues** é que não apela para golpes sobrenaturais. Tanto no peso quanto na velocidade, as pancadas soam reais. Nada de magias, saltos triplos, voadoras e bananeiras absurdas. Se o seu adversário cair, não perdoe, bata. Além da barra de energia há uma barra extra de raiva que acrescenta força. Oito lutadores com estilo próprio de luta e cenário característico.



DICA: os botões X e A são só para golpes especiais



DICA: use o botão para o gordão agarrar o oponente



8 personagens a escolha

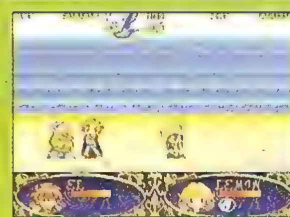
BLUES — Bandai — **2.8**

8 Mega	Fases: 8
2 Jogadores	Luta

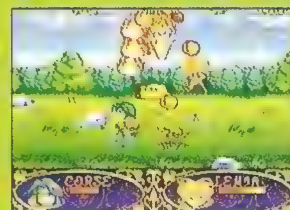
	1	2	3	4	5
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					

SNES

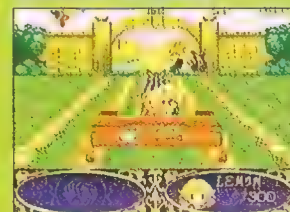
MELFAND STORIES



DICA: + botão de soco golpe para unir as águias



Guarde os poderes para enfrentar os chefes



DICA: não pule antes de as águias aparecerem

A Ascii, conhecida pelos seus acessórios e jogos de computadores, está lançando novidades para videogame. **Melfand Stories** tem jeitão de RPG, mas não é. Ação side-scroll, com 4 personagens que vivem uma epopéia: enfrentar legiões de seres sobrenaturais na busca de um tesouro. O jogo é fácil, você só se desloca lateralmente. Muitos itens para colher nas fases e poderes nos baús. Para 2 jogadores.

MELFAND STORIES — Ascii — **3.5**

2 Mega	Fases: 00
2Jogadores	Ação

	1	2	3	4	5
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					

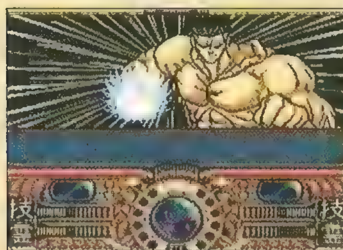


Por Marcelo Kamikaze

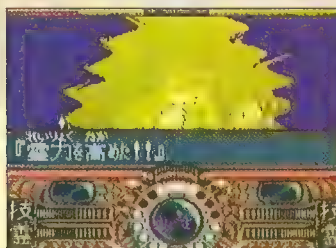


YUYU HAKUSHO

Yuyu Hakusho é um desenho que lembra **Dragon Ball Z**. O estilo é fighting game. Não se trata daqueles jogos **SF II**. A batalha é representada por demos. A animação é bastante fluente. São vários tipos de movimentos com um controle complicado. Pode-se optar também pela opção VS, subdividida em um-a-um ou batalha de grupo. No começo, só alguns lutadores serão selecionáveis. Colocando-se as passwords, que se obtêm no jogo, a gama de seleção vai aumentando. As cenas visuais também são bem trabalhadas. Se você está procurando por algo diferente, experimente!



As animações são bastante fluentes e de alto nível



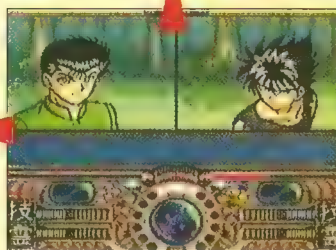
DICA: carregue para cima e X - pulo; A, B e Y - técnicas diversas. Geralmente, o B aumenta a magia

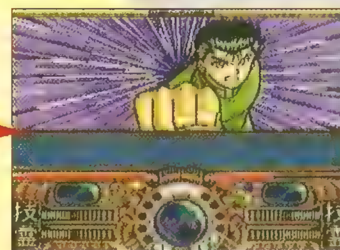


DICA: 1 - item: leva quem tiver sucesso no seu comando. 2 - barra para técnicas. 3 - barra para magias. 4 - seu item (use com Y). 5 - pontos para encher as barras: B para encher magia e X para técnica. 6 - barra de carregamento. 7 - energia física

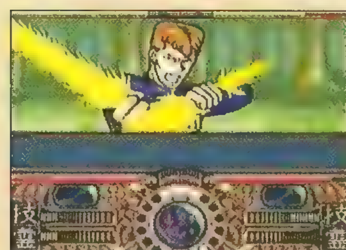
DICA: carregue para trás e X ou B (defesa alta ou baixa); Y - bloquear e A (esquivar)



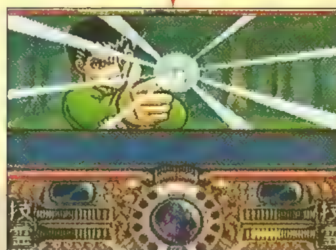




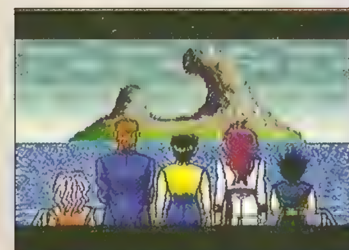
DICA: carregue para frente e os botões para socos diversos. Use para ganhar pontos



DICA: aumente o poder espiritual e mande magias. Isso tira muitas vidas do oponente



DICA: carregue para baixo e aperte os botões para magias diversas



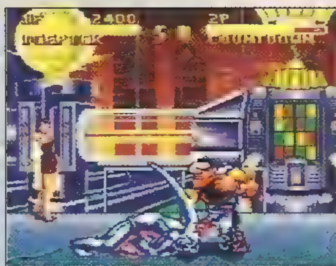
As demos seguem a história do desenho animado

DOU
DRA
The Shad

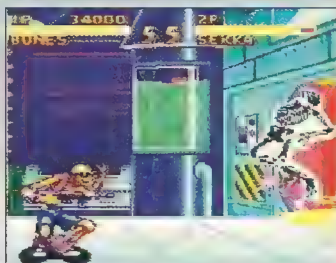


Por Slo Mo

Billy e Jimmy Lee eram street fighters antes deste termo virar título de jogo pela Capcom. Foram imortalizados na versão 8 bits como os heróis mau-encarados, agressivos e politicamente incorretos. Na versão 16 bits as mudanças são enormes e os personagens tomaram um ar mais hollywoodiano, assumindo a aparência de clones de Van Damme. Uma coisa continua a mesma: Os dragons-boys sempre estão dispostos a um bom quebra-quebra.



***DICA** a coisa vai ficar bem gelada para seu adversário com a sequência ←← + soco médio*



***DICA:** para Bone mandar eletricidade use ↓↙← e aperte qualquer botão de soco*

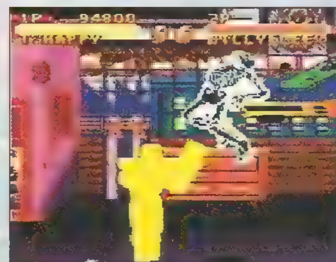
***DICA:** acrescentando energia aos golpes especiais na tela de seleção de personagens você vai poder acioná-los com mais rapidez*



***DICA**: você consegue um ataque de tela inteira com Blade a combinação (c) ←→ + qualquer soco*

***DICA** depois que conseguir acionar uma sequência de comandos para golpes especiais, tente-a com outro personagem*

Double Dragon V The Shadow Falls segue os passos de **Street Fighter** - e tem suas glórias e fraquezas. Este confronto de artes marciais com visnao lateral entre 2 lutadores apresenta movimentos espelhados em **Street** com técnicas especiais. Além de se poder usar socos e chutes fracos, médios e fortes, tem-se à disposição arremessos, bloqueios, fireballs, torpedos, socos múltiplos e descargas elétricas contra o adversário.

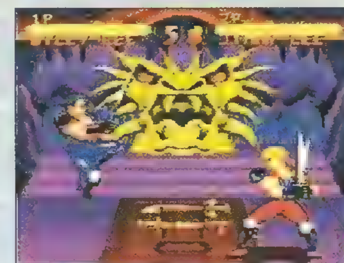


***DICA:** muitos adversários podem se distrair e esquecer do campo de força. Nesse caso, quando atacado, aperte chute fraco repetidamente e deixe o inimigo na pior*

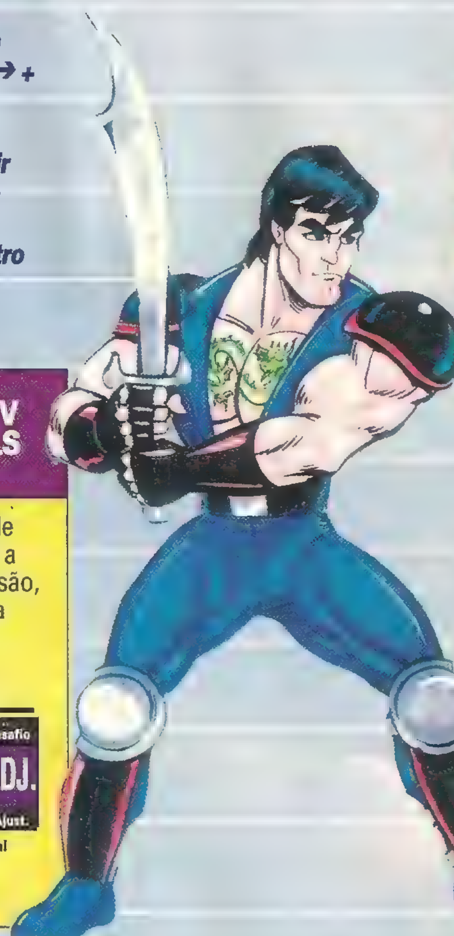


***DICA** para acionar o Dragon Shot de Billy Lee, carregue ← por 3 segundos dê → e aperte qualquer botão de soco. A velocidade aumenta com soco médio ou forte*

Você pode usar até mesmo algumas sequências de **SF II**. Mas, aviso: as técnicas especiais não funcionam no sistema dois-em-um. Quando a ação começar, muitos jogadores vão notar de cara as semelhanças com **SF II**. Os dez personagens controláveis do jogo podem sair na pancada ou usar armas de combate. Os irmão Lee empunham espadas e os outros rapazes entram no jogo armados com um arsenal completo, que inclui metralhadoras, espada de gelo, arma blaster, foice dupla e até mesmo a velha e boa cuspida. Os controles funcionam satisfatoraimente. Você pode passar rapidamente de movimentos no solo para ataques aéreos.



***DICA** o devastador Dragon Uppercut de Jimmy Lee é quase indefensável. Use »«' e aperte qualquer botão de soco. A potência do golpe varia de acordo com o botnao usado*



SNes
DOUBLE DRAGON V THE SHADOW FALLS
Sunsoft

A consagrada jogabilidade estilo Street Fighter volta a dar o tom nesta nova versão, que consegue manter sua personalidade.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.0	4.0	4.0	4.0	ADJ. Ajust.

Sem preço
24 Mega
Luta
2 jogadores

Visão: lateral
12 fases
Password





DICA a magia de Blade é poderosa. Faça a sequência ↓↘→ + qualquer botão de soco.

INVENTE SUA LUTA

Double Dragon V também oferece uma bela variedade de opções que o tornam capaz de fazer seu próprio estilo de combate. Há 4 níveis de dificuldade, 4 limites de tempo de luta (inclusive infinito) e de zero a 5 continues. Antes da luta você pode programar sua força de ataque, defesa e técnicas especiais na tela de seleção de personagens. Depois, você descobre as técnicas especiais sozinho. Nos modos Tournament e Quest, o computador controla 12 personagens em lutas de 2 a 5 rounds. Seu gêmeo maligno e o infame Shadow Master vão mostrar o quanto é divertido e perigoso enfrentar a CPU. Dois competidores poderão disputar a taça no Versus Battle. O story line do modo Quest introduz a história: Shadow Master (Mestre Sombra) quer contaminar a água de Metro City com um vírus mortal. Dependendo da escolha de seu personagem você segue de acordo ou contra o plano.



DICA Jawbreaker mostra a força se você se aproximar do adversário e usar →→ + soco forte



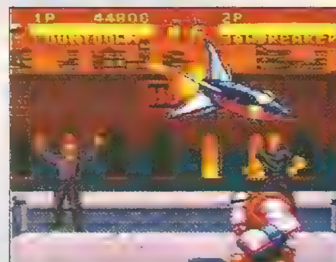
Os gráficos irão um show à parte



Cada lutador tem um dossiê

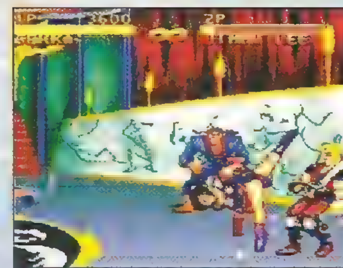
SHADOW STYLE

Os gráficos são brilhantes, mas este estilo bidimensional baseado no cartoon não emplaca se comparado a fighting games do porte de **SSF II** ou **Mortal Kombat**. Entretanto as sprites dos personagens brilham! Bom visual. Na parte sonora, rola muito Rock'n'roll, trabalhado com seriedade.

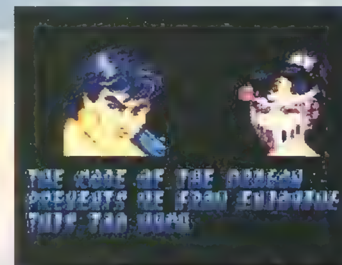


DICA o Rocket Dive de Countdown (→→ + qualquer botão de chute) é uma boa saída para ataques rasteiros

DICA: tome cuidado com ataques aéreos, pois eles são vulneráveis para enfrentar certos movimentos



DICA: o Bounce Kick de Sekka (pule para frente, ↓ + chute médio) é barra pesada



Os perdedores parecem bem

PERSONALIDADE PRÓPRIA E DIVERSÃO

Mais do que uma simples versão no mesmo estilo de **Street Fighter**, **Double Dragon V** constitui um jogo divertido, com muita pancadaria e uma surpreendente originalidade em seus detalhes. Os veteranos que estão entre a legião de fanáticos pelos brothers não vão acreditar!

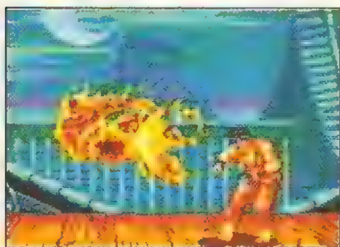




Por Slasher Quan

Ano passado a galera estava tão fissurada com a qualidade de **Street Fighter II** (a versão para Mega foi lançada em setembro de 93) que não notou quanto ele poderia ser melhorado. Foi o que aconteceu. A Capcom viu que a "brincadeira" estava ficando séria demais e decidiu caprichar numa versão definitiva para encerrar a série. Lembra das manchas nos pixels e da perda na definição de cores? E aquele sonzinho seguido de vozeirões metálicos? Tudo foi superado com **Super Street Fighter II** para Mega Drive. Já estava me esquecendo de adiantar que este game tem apenas 4 estrelas de velocidade, enquanto o Special tem 10.





***DICA:* a bolinha vermelha de Ryu teve um aumento no raio de ação, então você pode usá-la como uma espécie de escudo para trocar golpes mais efetivamente**

SNes

Super Street Fighter II

Capcom

Se você tem um Special Champion Edition, o Super não é obrigatório. Alugue-o primeiro. Se 4 estrelas de velocidade bastam e os novos personagens agradaram, então compre.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.5	4.0	5.0	4.5	ADJ. Ajust.

Sem preço
16 Mega
Junho
Luta

2 jogador
16fases
Visão: lateral
side scrolling



***DICA:* o Flaming Dragon Punch 3 em 1 de Ken tonteia, em especial nas sequências**



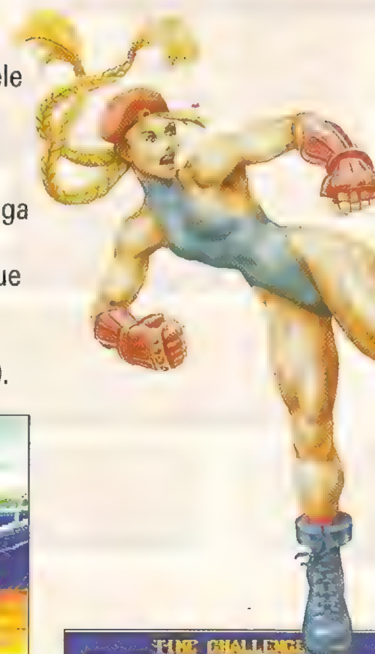
Super Street Fighter II mostra textos para primeiros ataques, para contra-ataques e sequências

SUPER SEGA

A versão de Super Nintendo supera com gráficos, música e vozes a da Sega. Compradores que tenham ambas à disposição devem preferir a versão para SNes (a não ser que uma estrela a mais seja tão importante). Acima de tudo, **Super** para Mega Drive apresenta uma alta qualidade de translação do original arcade, incluindo algumas surpresas. São 16 lutadores, contando com os 4 novos guerreiros: Cammy, Dee Jay, Fei Long e T. Hawk.

JOGABILIDADE A TODA PROVA

Super SF II é um sucessor à altura do **Champion Edition**. Tanto no Mega quanto no Snes, os jogadores encontrarão novos elementos na jogabilidade. **SSF** chega com atraso aos 16 bits. Esse jogo nunca emplacou como sensação dos arcades, pois foi logo sufocado pela versão **Super Street Turbo**. Isso afeta também os sistemas domésticos. Na pressa, alguns movimentos ficaram de fora. Acho que nem os programadores da Capcom sabem o que aconteceu às sequências aéreas do Ken's Roundhouse/Hurricane Kick e o facão duplo de Guile. Inexplicável. Em **SSF II** há muito mais estética do que mudanças importantes.







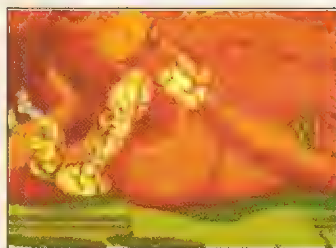


Para quebrar o recorde no Time Challenge aplique uma bolinha, uma sequência que tonteia e uma que detona



***DICA:* não dance com o Rising Dragon Kick de Fei-Long respondendo com chutes**

Uma das guinadas é o Modo Time Challenge, em que você tenta bater o computador no mínimo de tempo possível. E o novo Tournament Battle com um round? Muito bom. O modo mais interessante é o Expert, no qual você enfrenta todos os 16 oponentes em sequência ou apenas 12. Seria bem melhor se houvesse uma maneira de salvar os recordes e um final à altura deste clássico do Kick and Punch. **Super** apresenta



***DICA:* é mais seguro fazer o pilão giratório de Zangief com o botão de chute, pois, se errar, podem sair o Siberian Suplex ouii o Siberian Bear Crusher**

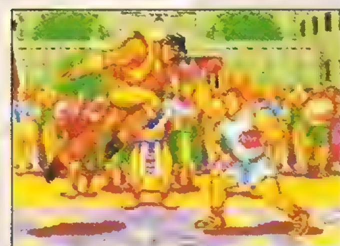




quase todos os detalhes gráficos e de animação do arcade, desde as Heart-quicking Fireballs de Ryu até as poses de vitória de Cammy. Mas, em se



Repare na nova animação do Fireball de Chun-Li. Agora parece um Sonic Boom



DICA: o Rising Hawk de T. Hawk é um upper que contra-ataca os golpes convencionais

tratando de Mega Drive, prepare-se para a grande perda: as cores. O audio é a grande surpresa, com alguns sons já familiares. As vozes apresentam um pouco de chiado; algumas delas parecem ser sampleadas em maiores frequências que outras (Cammy "Thrust Kick" é um exemplo).

ESTRELAS E SEGREDOS

Com quatro estrelas (cinco velocidades no total, uma a mais que a do SNes), a versão para Mega é bem rápida. A Capcom não confirmou a existência de

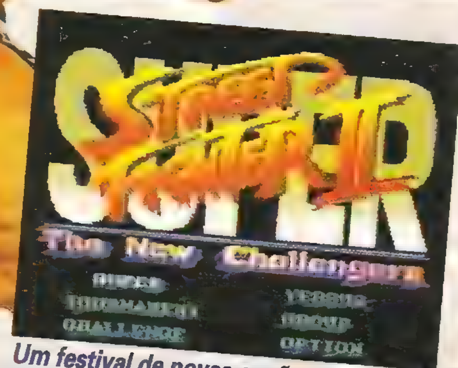


Agora Vega voa fora da parede com suas novas garras

códigos para acrescentar estrelas mas, se seu negócio é velocidade, o jogo é outro - não há as dez estrelas da versão **Special Champion Edition**. A empresa diz que não há chance deste jogo ter um código Super Turbo. Isso é ruim, pois esta pode ser a última versão de **SF**.



O Tournament Mode tem uma recompensa quando você vence: uma voz o parabeniza



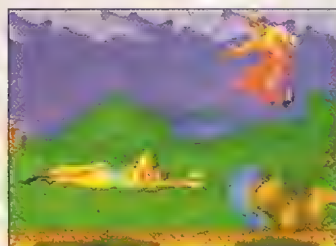
Um festival de novas opções acompanha o cartucho do Mega



Tanto a Joelhada Tiger de Sagat como seu cenário receberam visual incrível



O Storm Hammer de Hawk derruba até os grandalhões



O Cannon Drill de Cammy acerta duas vezes de perto

Eu trocaria as sequências de cinema na apresentação e todas os outras options mode, se pudesse ganhar as sequências Super Death e os novos movimentos de Street Turbo ou Gouki.

O ÚLTIMO STREET

Depois de muitas versões de **Street Fighter**, espera-se que **Super** seja a última, melhor e mais completa. Infelizmente, como nos mostra este dossiê, não será. **Street** é a melhor série já feita. A Capcom perdeu a chance de encerrá-la com chave de ouro.

DUNE
THE BATTLE FOR ARRAKIS



DICA: o primeiro passo é construir uma larga base...



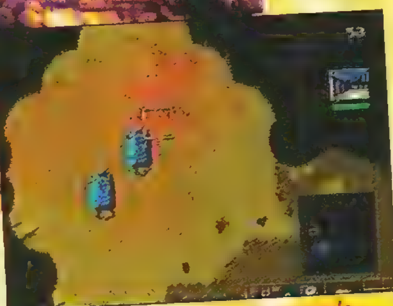
...em seguida, construa um "windtrap" seguido de uma refinaria

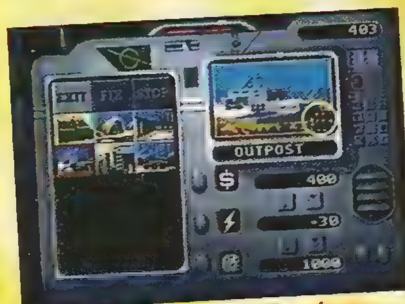




Sempre que houver dúvidas recorra ao tutorial ou ao seu conselheiro


DICA: procure essas pequenas elevações na areia. Em seguida mande um soldada para o ponto e descubra um campo de Spice


DICA: com a grana curta, mande seus harvesters de volta à base



DICA: antes de construir veja se você dispõe de espaço suficiente



Por Chefe

Vindo originalmente dos computadores PC, **Dune** é um jogo mais que obrigatório para quem se amarra no estilo simulação. Mistura perfeita de ação e estratégia. Seu objetivo é conquistar o planeta Dune. A tarefa não é fácil, o primeiro passo é montar uma base e juntar o máximo de spice (grana). Com seu exército montado você deve conquistar as bases inimigas. Você pode lutar ao lado dos Atraides, Harkonnes ou Ordos. Cada um tem seu diferente tipo de armamento bélico. A ação é recheada com vozes digitalizadas, que dão mais emoção à batalha. Os comandos são simples, e com pouco tempo você tem total controle da ação.

MISSAO II - DICAS


Após construir o radar, faça 2 refinarias


O próximo passo é uma fábrica de veículos leves


Avance devagar até encontrar a base adversária


Ataque o "construction Yard" para aleijar o inimigo



Escolha entre 3 raças guerreiras diferentes

DUNE 2 — **4.5**

MEGA DRIVE

VIRGIN

8 Mega - 18 fases

1 Jogador

Estratégia

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■	■	
SOM	■	■	■	■	
DIFICULDADE	■	■	■	■	■
FUN FACTOR	■	■	■	■	■



Por Chefe

Em *Body Count* você promove um verdadeiro genocídio. Carne dos inimigos voando é bem normal. O estilo de jogo lembra *Terminator 2*, com visão em primeira pessoa e mira na tela. Além de massacrar os inimigos, qualquer parte do cenário pode ser destruída: lâmpadas, máquinas de refrigerante e muito mais. Você criva de balas trens e paredes.



DICA: com os inimigos enfileirados, solte uma bomba azul e faça a limpeza



DICA: não deixe escapar nenhum item

BODY COUNT

Para isso, há uma arma de munição limitada (recarregue atirando nos cartuchos que surgirem) e granadas e bombas especiais. A ação é intensa e a dificuldade acentuada. Um ótimo jogo para estressados!!



DICA: na chuva de itens, não deixe escapar o recarregador

BODY COUNT 3.5

MEGA DRIVE

SEGA

8 Mega - N/D

2 Jogadores simultâneos

Tiro

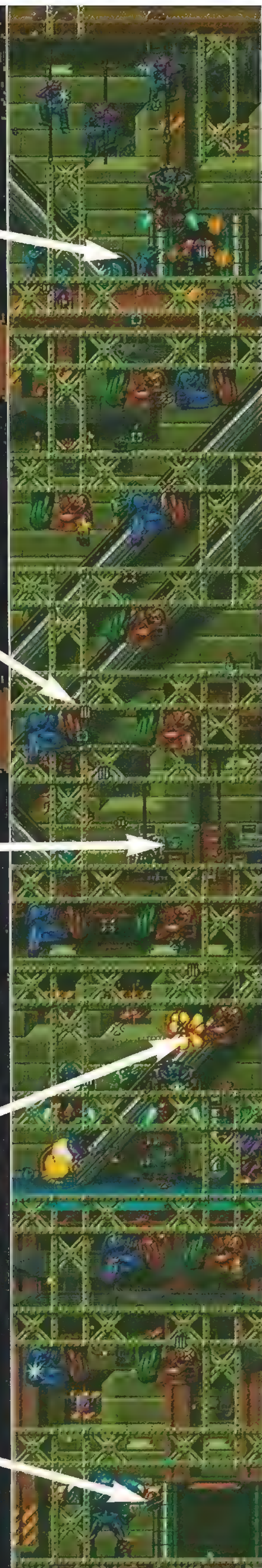
	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■	■	
SOM	■	■	■		
DIFICULDADE	■	■	■		
FUN FACTOR	■	■	■	■	

DICA: atire na torre e depois nas pontas laterais





DICA: destrua o canhão com bombas



DICA: quando a tela estiver cheia de inimigos, é hora de usar a bomba e fazer o arrastão

DICA: a munição é bastante escassa. Pegue regularmente os cartuchos

DICA: deixe para pegar a caixa de primeiros socorros quando sua energia estiver baixa

DICA: mate o mais rápido possível estes inimigos

DICA: atire com a mira parada neste ponto. Se estiver com 2 jogadores, mire também no outro braço e desça bombas

MEGA — KING OF THE MONSTERS



Inspirada nos monstros dos seriados da televisão japonesa, a Takara preparou versões para Neo Geo e SNes (***SGP***4) de **King Of Monster 2**, que chega agora também para Mega. Nessa luta de gigantes você escolhe entre Super Geon, Atomic Guy, Cyber Woo ou qualquer um dos chefões. Quem já teve a opurtunidade de ver a versão para SNes, provavelmente vai ficar irritado. O jogo é somente para uma pessoa e seus controles são difíceis de se manusear. Esta versão de **King of The Monsters** decepcionou nossos críticos. O pessoal responsável pela parte gráfica cometeu uma grande gafe: os personagens são pequenos e os cenários de fundo paupérrimos. Em geral, os efeitos sonoros são monstruosos. Espera-se que a versão da Takara de **Samurai Showdown** para 16 Bits, com lançamento previsto para o final do ano, seja melhor.



DICA: apos ser atirado ao chao, o inimigo fica estatico por alguns segundos. Aproveite a oportunidade para causar grandes danos



DICA: uma boa estrategia que funciona em quase todos jogos de luta: procure ficar em posicao diagonal em relacao ao inimigo



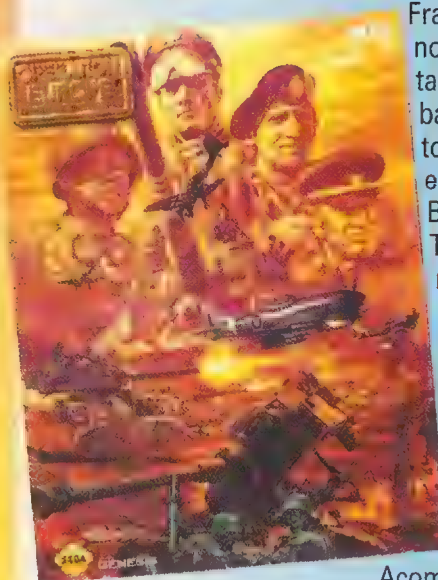
DICA: quando o inimigo parar de andar e comecar a fazer movimentos estranhos, fique atento. Chumbo do grosso vem ai

KING MONSTERS 2 — **2.5**
Takara

N/D — Fases: 6 — Continue
1 Jogador — Luta

	1	2	3	4	5
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					

MEGA — OPERATION EUROPE



Operation Europe é uma simulação histórica das batalhas européias e norte-africanas na Segunda Guerra Mundial. Este role-play em que 2 jogadores comandam as Forças Aliadas e da Tríplice Entente, enfatiza os aspectos militares e diplomáticos da guerra. São seis cenários, cada qual representando uma batalha: a invasão da França, batalhas no norte da África, os tanques de Kursk, a batalha de Bulge, a tomada da Normandia e a luta final por Berlim.

Tanques, campos minados, bombardeios; vale tudo para derrotar o inimigo. O grande trunfo será de quem melhor planejar seus mantimentos, combustível e arsenal.

Acompanha um manual e um poster com os seis cenários e a descrição das batalhas. Centenas de figuras históricas e armas garantem o realismo a este intenso jogo de estratégia militar, único no gênero.



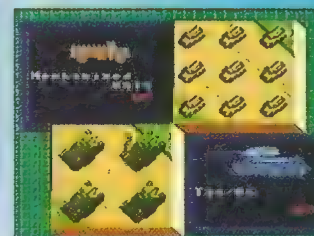
Escolha entre seis batalhas históricas



Para ganhar a guerra é necessário conquistar os pontos estratégicos



Aja com diplomacia



Cada exército dispõe de diferentes tipos de tanques

OPERATION EUROPE — **3.2**
Koei

N/D — Fases: 6 — Bateria
2 Jogadores — RPG/Simulador

	1	2	3	4	5
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					

MEGA



Por Cross Eyes

Em **Time Trax** você joga como o Capitão Darien Lambert no ano 2193. Quando o satânico Mordecai Sahmbi usa uma máquina do tempo para enviar os maiores criminosos do século 22 de volta a 1993, Lambert é chamado. O relógio não está a seu lado.

NO TIME LIKE THE PRESENT

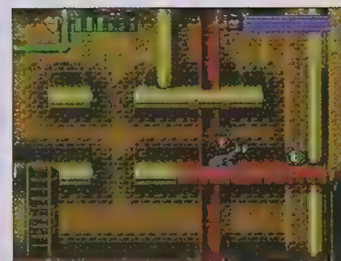
Esse game enfatiza a ação. Você começa no século 22 caçando Sahmbi e sua gangue, que conseguem escapulir para o ano de 1993. Aventura Run and shoot excitante, com duas fases no estilo shooter em veículos de combate (jet ski e helicóptero). Você é um especialista em Mash-Ti, uma arte marcial futurística, e está armado com o efetivo Pellet Project Tube (PPT). A velocidade da máquina pode ser diminuída no momento de qualquer informação interessante; esse retardamento no tempo será de muita valia quando você estiver correndo através de portas ou cruzando lasers inimigos. Infelizmente, esse truque interessante não é bem explorado. Só é necessário em alguns poucos trechos do jogo, como na fase 2. Outra coisa que desaponta são os controles. É muito fácil Dariel perder seu cabo num cano ou galho de árvore quando está tentando chutar um atirador. Em outros momentos, você ativará acidentalmente o Time Stall, que levará muito tempo para recarregar.



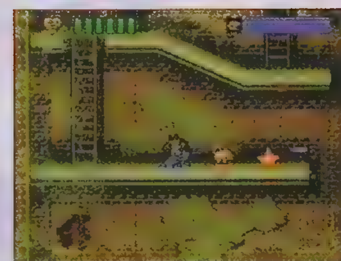
Dica: na primeira fase há muitos itens escondidos que poderão ajudá-lo mais tarde.



Dica: não use o atalho na primeira fase. Você precisará de muitos Power Ups pelo caminho



Dica: ao explodir as paredes, fique atento aos Power Ups e passagens secretas



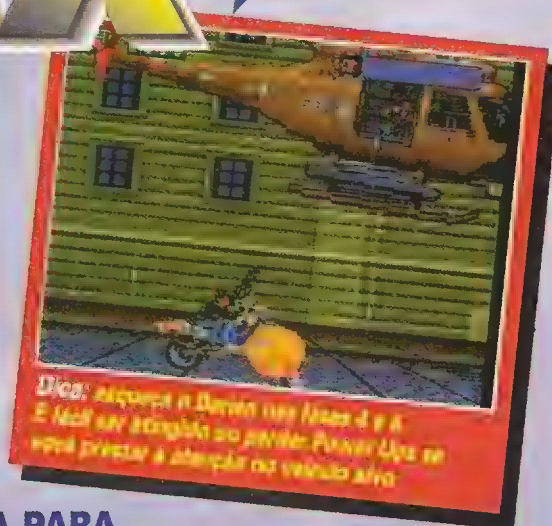
Dica: em corredores longos, agache e atire sem parar. Você pode encontrar boas surpresas

TIME TRAX

GAMEPRO DIRETO DOS USA



Dica: use sua habilidade Time Stall para ultrapassar as portas na segunda fase



Dica: esqueça o Darien nas fases 4 e 6. É fácil ser atingido [illegible] Power Ups se você prestar a atenção no veículo alvo



Dica: a melhor maneira para eliminar os inimigos é acertá-los à distância e depois aplicar um soco ou uma rasteira

MÚSICA PARA SEUS OUVIDOS

Time Trax não tem gráficos e sons à altura da ação. Mas a trilha sonora prende a atenção e faz a adrenalina subir. O som FX ajuda a identificar as armas específicas antes de atirar. Os gráficos são tão dinâmicos quanto os sons, apresentando bons detalhes.

BETTER MAKE TRAX

Tirando os controles, **Time Trax** é um jogo de ação/aventura perfeito para quem está em busca de competição. Se você faz parte desse time, vai ter muita história para contar com esse jogo.

Genesis Game Profile
TIME TRAX
THQ

Trilha sonora de primeira, perseguições alucinantes e o gosto de reduzir os inimigos a pó. **Time Trax** é muito mais que um jogo de ação baseado em uma série de TV. Confira.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.0	4,5	3.5	4.5	Ajust.

Preço: $59,95 · *1 jogador*
8 Mega · *8 fases*
Já disponível · *Visão: lateral*
Ação/Aventura · *Multi-scrolling*

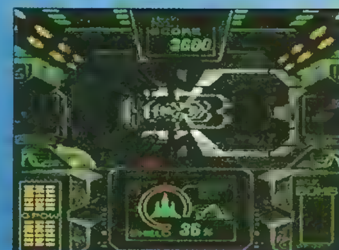


Por Chefe

AX-101 é mais um jogo tipo cinema interativo, como **Sewer Shark** e **Thunder Storm**. As cenas visuais são bem feitas: geradas em estações gráficas e gravadas no Mega CD. A ação tem um ritmo moderado e não é tão difícil. Apesar do estilo de jogo, é livre e lembra jogos "comuns". Em **Thunder Storm** é necessário matar os inimigos que aparecem, se não é game over na hora. Neste **AX-101,** você mira e acerta inimigos e tiros com total liberdade de ordem. Se tomar um tiro, perde energia, que volta em ritmo lento. A cada 5.000 pontos, ganha uma bomba que limpa a tela. O tiro é turbinado; se parar de atirar, carrega o tiro.



[illegible] você vê um demo, que tem sua [illegible] por vozes digitalizadas



Sempre que possível mantenha seu "GPower" ao máximo



Em algumas fases sua mira se perde no cenário



Fique de olho em seus retrovisores



Sua energia é recuperada com o decorrer do tempo



***DICA:** a prioridade é sempre eliminar o ataque inimigo*



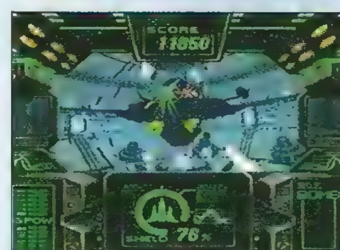








Nem sempre os ataques são certeiros



Quase não há mestres no decorrer do jogo



***DICA:** bombas são escassas. Use-as bem*

AX 101

MEGA CD

3.0

MICRONET

CD - N/D

1 Jogador

Tiro

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■	■	
SOM	■	■	■		
DIFICULDADE	■	■			
FUN FACTOR	■	■	■		

A HISTÓRIA

Estamos em 2.500 d.C. A humanidade está em paz. Uma mensagem chega à Terra: - Cuidado! Gelza está se aproximando do planeta. Os governantes não acreditam. Mas o alarme não é falso. As Forças Armadas nada podem fazer e a única opção é mandar o caça AX-101 para o ponto de origem da mensagem. Quatro pilotos são convocados para a missão: Johnny, Killi, Bob e Chris. O destino dos homens está em suas mãos.



Por Capitão Squideo

Vista as botas de um capitão conquistador e tente fazer o seu reino medieval particular. Só não espere por grandes gráficos para lhe mostrar o caminho.

MONTANDO UM EXÉRCITO

PowerMonger é bem familiar às outras versões anteriores de PC e Mega Drive. Parece muito com os jogos da série Populous, embora possua um objetivo mais complexo. Você parte do nada e precisa construir um exército, recrutando, escravizando ou até eliminando quem passar por seu caminho. Com o cursor direcional você pode obter qualquer informação e executar 16 diferentes comandos, enquanto os simplórios gráficos 3D mostram os resultados. Para ter sucesso, você precisa ter um serviço de espionagem, desenvolver novas armas, caçar animais para alimentar seu povo e recorrer a esconderijos. Os controles de seta (cursor) são lentos e é melhor você tentar conhecer todos os ícones antes de partir para o tudo ou nada. Um aspecto muito interessante destes controles é a regulagem da postura. Se suas legiões executarem suas ordens com uma postura agressiva, podem dizimar muitos inocentes e acabar promovendo uma verdadeira chacina nos vilarejos. Mas, se a postura for muito branda, tome cuidado: eles podem virar caras muito relaxados, não inventar mais armas, não combater, enfim, um verdadeiro exército de maricas preguiçosas. Este tipo de decisão é que marca o espírito do jogo.

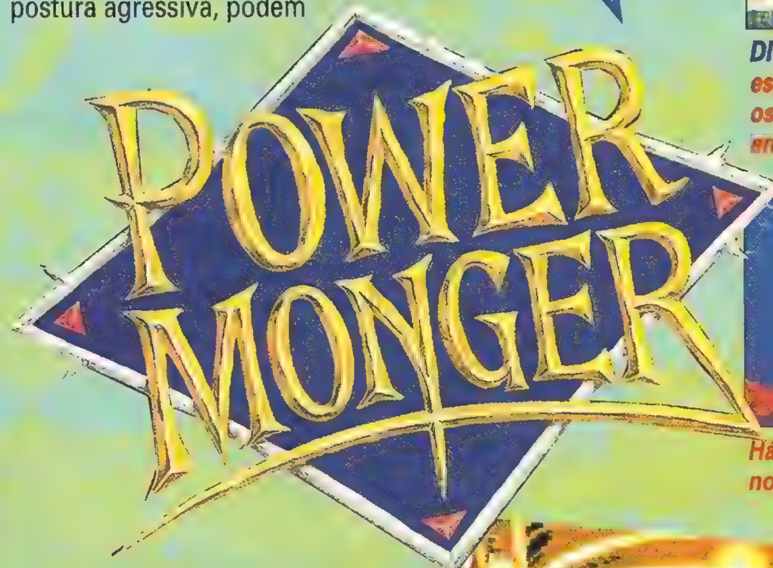


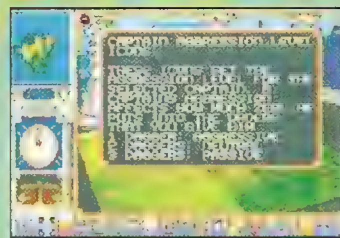
DICA: verifique constantemente as redondezas no mapa para não ficar desorientado



DICA: você pode pegar inimigos criando inventos para derrubar árvores







DICA: não seja agressivo demais, especialmente no começo, quando você tem poucos recursos. Se matar indiscriminadamente, será difícil conquistar, pois não poderá recrutar mais soldados

GRÁFICOS EM BAIXA

Em contrapartida às estratégias militares estão os fracos gráficos desta versão. As apresentações são quase inexistentes e a pixelização dos mapas é "estourada", gerando uma imagem indefinida. Alguns efeitos sonoros são ruidosos, apesar do bom trabalho de vozes digitalizadas.

INTELIGÊNCIA MILITAR

É complexo, consome um bom tempo e com 195 territórios para conquistar, é, em resumo, grande! Indicado para jogadores que, adorem a combinação simulação/estratégia. Muita aventura e ação intensa fazem de **PowerMonger** uma grande pedida para começar o semestre em alto astral.



DICA: mantenha alto seu estoque de comida abatendo os carneiros que você encontrar



Há muitas passagens secretas no jogo



Sega CD Game Profile
POWERMONGER
Eletronic Arts

Se você gosta de jogos do tipo simulação e estratégia, este game de conquistas certamente vai fazer a sua cabeça. Ponto negativo para os gráficos.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
3.0	3.5	3.5	3.5	ADV. Avançado

Preço: $49.95
CD
Já disponível

Estratégia/simulação
1 jogador
Passwords



A crítica americana não tem dúvidas: com Super Metroid, a Nintendo Playtronic lançou o maior desafio em games de todos os tempos. Desta vez, você precisa guiar a caçadora de recompensas Samus Aran pelo sinistro planeta Zebes atrás dos agentes de Mother Brain que roubaram o último Metroid do centro de pesquisas espaciais. Sua estratégia e raciocínio têm que ser perfeitos, porque criaturas cavernosas e armadilhas mortais estão esperando sua falha. São 24 mega de pura adrenalina para você descobrir do que seu SNES é capaz. Bateria de memória que salva até 3 jogos, gráficos estonteantes e 3 finais diferentes revelam o enigma dependendo do seu desempenho. No planeta Zebes, os erros são pagos com a vida. Entendeu agora porque só os melhores jogam aqui?



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

THE Best play Here

Nintendo

PLAYTRONIC

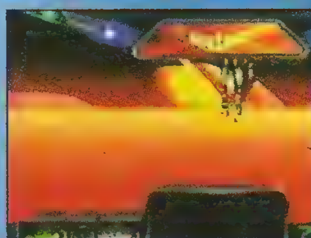
3DO — STELLAR 7



Mais um jogo adaptado do Sega CD que chega para o 3DO. A história é mais velha do que andar pra frente: uma poderosa raça alienígena, pretende dominar a Terra. Mais uma, vez cabe a você impedir isso. Para cumprir sua missão, você deve pilotar a Raven, a nave de combate mais sofisticada do planeta. Além dos tiros comuns, a Raven conta com uma série de armas e itens especiais que, por razões óbvias, são limitados. São várias fases com perspectiva em primeira pessoa. Para se chegar ao guardião e pular para o próximo estágio, é necessário atingir um certo número de pontos. Jogo sem grandes pretensões. Se você procura um jogo que mostre do que o 3DO é capaz, pode esquecer este aqui.



Vale apenas conhecer os inimigos antes de começar



DICA: para derrotar os guardiões é descobrir seu ponto fraco na armadura

DICA: nunca enfrente o inimigo cara a cara. A chance de destruir é igual à de ser destruído



A apresentação é o ponto alto do jogo



Não seja fominha com sua armas. Economizar é bom, mas só se você sobreviver...

STELLAR 7 — **Dynamix** — **28**

CD — 1 Jogador — Fases: 12 — Simulador

	1	2	3	4	5
Gráfico	■	■	■		
Som	■	■	■		
Dificuldade	■	■	■		
Fun Factor	■	■			

3DO — COWBOY CASINO



Puxe uma cadeira e participe de uma partida de um dos maiores jogos já criados pelo homem, o pôquer. Conhecido pelos mais velhos, o pôquer vem sendo ofuscado pela era da diversão eletrônica. Mas **Cowboy Casino** une o velho ao novo, numa agradável partida de cartas na telinha. A ação se passa num bar do velho oeste. No "saloon" só tem gente boa, todos doidinhos para deixar você com uma mão na frente e outra atrás. São quatro variações que podem ser acionadas em qualquer momento. Você começa com 5 mil dólares), e deve "rapar" a mesa para sair vitorioso.



São quatro variações de pôquer



Jogue alto e tente "quebrar" os patifes

FUNDAMENTOS DO PÔQUER

Royal Flush
10, J, Q, K e A (do mesmo naipe)

Straight Flush
Cinco cartas consecutivas do mesmo naipe

Four of Kind
4 cartas iguais Ex: J, J, J e J

Full House
3 cartas iguais mais um par. Ex: 6, 6, 6, K e K

Flush
5 cartas do mesmo naipe

Straight
5 cartas consecutivas de naipes diferentes

Three of Kind
3 cartas iguais

Two par
Dois pares separados

One pair
Duas cartas iguais



É bom ouvir os conselhos dos mais experientes

COWBOY CASSINO — **Intelliplay** — **28**

CD — 1 Jogador — Opções: 4 — Cartas

	1	2	3	4	5
Gráfico	■	■	■		
Som	■	■			
Dificuldade	■	■	■		
Fun Factor	■	■	■		

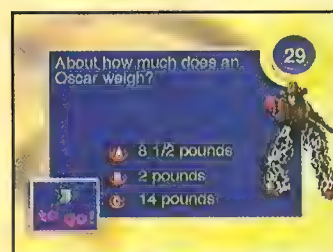


Por Chefe

É o Sílvio Santos? Talvez o Domingão do Faustão? Não, é **Twisted**, o novo "game-show" que vai invadir sua tela. Se você curte jogos de perguntas e brincadeiras, não deixe de conhecer este. Em **Twisted** os participantes devem vencer os 90 degraus de uma escada em busca de uma magnífica viagem ao mundo da realidade. Para "subir na vida" você tem que vencer os desafios que surgem. São mais de 1000 perguntas e vários quebra-cabeças. As perguntas são sobre temas como esporte, história, turismo, cultura pop, etc. Exemplos: o prato preferido das tartarugas ninjas ou o jogo mais popular em 92. Tudo com humor e muitas falas, o que faz com que o game não se torne maçante.







Alguém sabe dizer quanto pesa um Oscar?



DICA: *acerte o logo do 3DO para acabar com o jogo*



DICA: *monte um rosto qualquer e observe as figuras laterais (inclinadas). Se forem iguais basta girar as três faces do cubo*



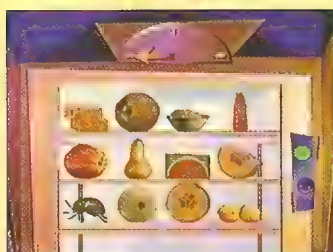
DICA: *comece pela moldura*



Monte a figura original



DICA: *nem sempre é possível se safar da "roda da tortura". O "ding" indica chance perdida*



Memorize os itens



Só faltou o Itamar



O tradicional jogo da memória

TWISTED — **4.0**

3DO

ELECTRONIC ARTS

CD - 9 Fases

2 a 4 Jogadores

Game Show

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5



Por Marcelo Kamikaze

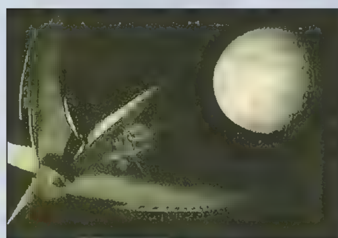
Não, a cara do crítico não está errada, sou eu mesmo, o Kamikaze, vestido a caráter para comentar esse grande jogo. **Ultraman Powered** é um dos primeiros títulos nipônicos para o 3DO. Feliz escolha, a Bandai (softhouse que produziu o jogo) reuniu os melhores momentos da série americana, num jogo de luta com cenas de filme. A história baseia-se na destruição ecológica causada pelo homem. Essa destruição fez surgir uma série de monstros que ameaçam a Terra. Surge então a W.I.N.R., uma organização para combater as feras. Nessa organização encontra-se Kei, que empresta seu corpo a um alienígena (Ultraman), a fim de combater Baltan (um dos monstros). São 8 fases de gráficos e sons perfeitos. Para um ou dois jogadores. No "visual mode" há uma história antes de cada batalha. Os controles falham às vezes, sem atrapalhar. Se você não é fã da série, vai se render após esse jogo.

ULTRAMAN POWERED







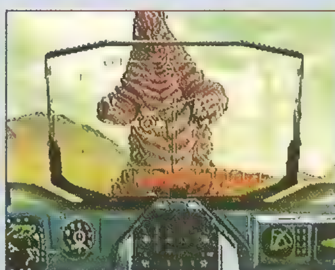


Baltan chega à Terra

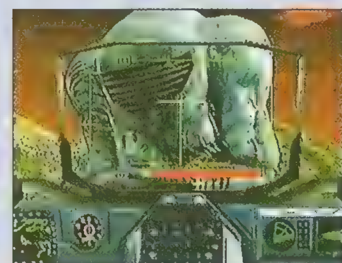


Gráficos para deixar qualquer um de boca aberta

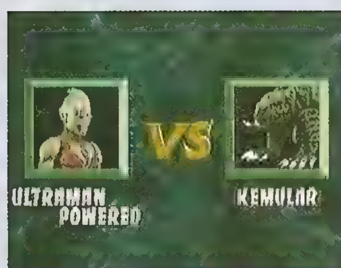
ULTRAMAN POWERED 3DO	4.5
BANDAI	
CD - 8 FASES	
2 Jogadores Simultâneos	
Luta	
GRÁFICO	5
SOM	5
DIFICULDADE	3
FUN FACTOR	4

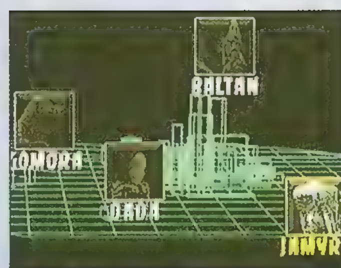




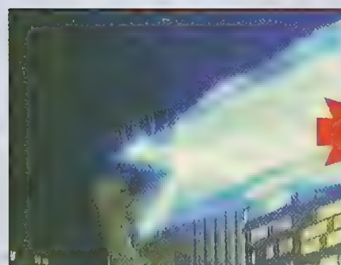


DICA: no "battle mode", não desperdice o ataque aereo. Atire somente nos pontos brancos





No "versus mode" participam um ou dois jogadores.
***DICA:** use esse modo e descubra o ponto fraco de cada monstro*




Só três fases acompanham o "visual mode". Todas elas com direito à história, alem de um "final maneiro" para cada fase

ULTRAMAN GOLPES

Golpe	Comando	Golpe	Comando
Soco	A	**Agachar**	↘
Soco Forte	B	**Toco baixo**	↓ + A
Chute	C	**Power Upper**	↓+ B
Chute Forte	R	**Chute Baixo**	↓+ C
Super Raio	L (power cheio)	**Chute Baixo (F)**	↓+ R
Provocação	L	**Escudo**	↙ ou ↓
Arremesso	→ + B (perto)	**Defesa**	←
Pulo	↖ ou ↑ ou ↗	**Andar**	← ou →
Pulo + soco	A no salto	**Soco inverso**	←←
Pulo + soco (F)	B no salto	**Arma Laser**	↓→ + A ou B
Agarrar no ar	C no salto	**Power Slash**	↓← + A ou B
Chute no ar	R no salto	**Diving kick**	↓ + C, R no ar
Agachar	↓	**Obs: golpes com Ultraman à esquerda**	

ÁLBUM DE FAMÍLIA

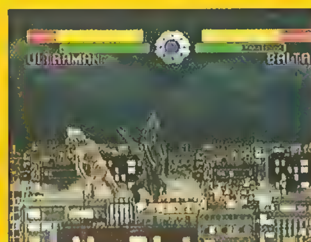


No "Data Base" você curte e brinca com mais de 300 fotos tiradas da série americana de Ultraman

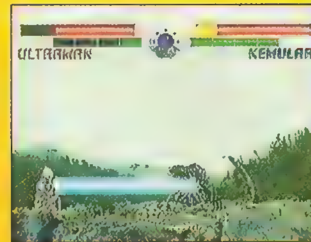


O ar não está nada agradável

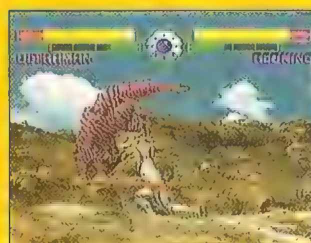
SUCESSO NO BATTLE MODE



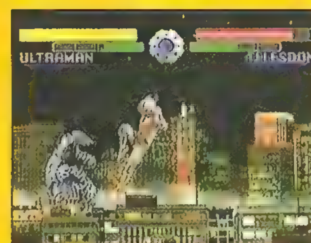
Baltan: sem problemas. Diving Kick e arremesso



Kemular: voadoras e chutes são seu ponto fraco



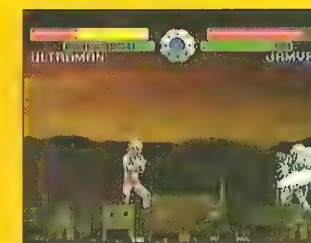
Red King: pareo duro. Chutes, socos e diving kicks



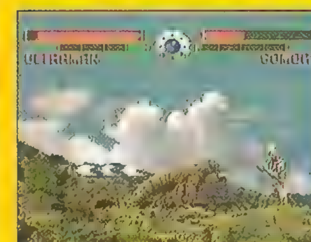
Telesdon: use sua voadora e agarre-o em seguida



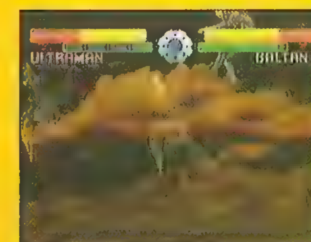
Dada: maneire nas voadoras para não ser eletrocutado



Jamyra: fácil, basta pular suas investidas



Gomorra: as magias não surgem efeito, cuidado



Baltan II: ataques aereos duplicam o danado, evite-os

JAGUAR — CLUB DRIVE



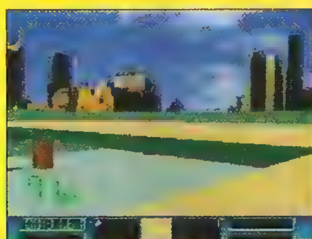
Se você escolher pilotar em São Francisco, passará pela famosa ponte Golden Gate



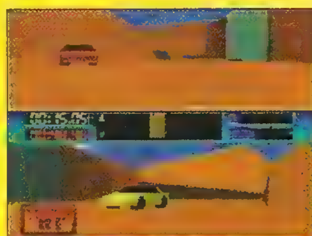


As cenas de abertura do jogo dão uma idéia dos visuais que esperam por você em Club Drive

Club Drive é o primeiro jogo para Jaguar com resolução de 640 x 480 linhas na tela. O cart garante grande jogabilidade, tendo modos de um e dois jogadores. O objetivo das missões você escolhe no Start: em alguns cenários pode-se colher itens ou atingir uma serie de checkpoints o mais rápido possível. O modo para dois jogadores revela-se o melhor. Ganha o mais rápido e regular. Existem 4 "mundos" para escolher: San Francisco, Oeste Selvagem, Futuro e a Big House. No último, seu carro se transforma numa miniatura e atravessa uma casa repleta de bichos e obstáculos os quais permitem ultrapassar os pisos-fases.



Os cenários digitalizados são de primeira



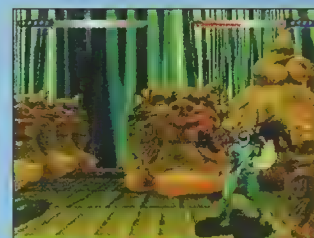
O modo para dois jogadores usa o recurso de tela dividida

CLUB DRIVE
Atari
3.5

N/D	Fases: N/D				
2 Jogadores	Corrida				
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

JAGUAR — KASUMI NINJA

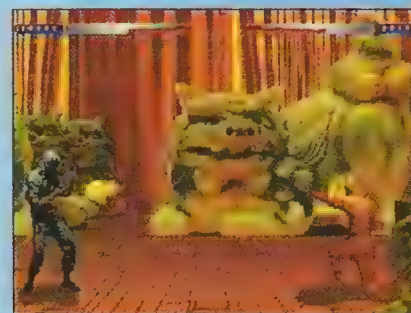
A Atari demorou, mas descobriu que nenhum sistema de videogame pode emplacar sem bons títulos de luta, o estilo de maior aceitação no mundo inteiro. Encomendou à Lynx um super jogo - *Ultra Vortex* - em acabamento. Enquanto isso, a Atari, junto com a softhouse Hand Made, (*Drácula* da Lynx) lança *Kasumi Ninja*. O cart oferece 9 personagens, incluindo um índio Sioux e uma guerreira Amazona. Os gráficos são nítidos, com toques 3D. Entre os movimentos, muitos socos, chutes, fireballs, transportes e uma boa dose de sangue!



O guerreiro pode destruir o oponente com um golpe mortal



Esta versão preliminar tem só um personagem



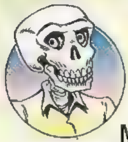
Elementos de luta e artes marciais



Entre os movimentos, muita pancadaria e, como se tornou moda entre os jogos de luta, não poderiam estar ausentes os golpes fatais, como o desse guerreiro

KASUMI NINJA
Atari
3.5

N/D	Fases: N/D				
2 Jogadores	Luta				
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5



Por Bonehead

Mês passado, a Virgin presenteou os sistemas Nintendo e Sega com ótimas versões de **Jungle Book**. Finalmente, temos uma versão bem decente para 8 bits, mais uma razão para tirar a poeira do seu Nes.

THE JUNGLE BOOK



BRINCANDO NOS CAMPOS DA PANTERA

Se você está entre os que assistiram ao desenho animado dos estúdios Disney, vai se familiarizar com os personagens (Mowgli, Baloo e Bagheera). Para quem não conhece a história, uma canja da ***SuperGP***: Mowgli, o menino perdido nas selvas, é criado por animais e tenta reencontrar a civilização. Infelizmente, a jogabilidade deste cart é bastante lenta se comparada ao desenrolar do filme. Ao contrário da versão para SNes, este cart se resume à ação hop'n'bop (saltar sobre o adversário) e run-n-gun (correr e atirar). É simplesmente tribal! Mowgli avança através de 15 fases atirando bananas em macacos e cobras da selva e usa catapultas para alcançar novas plataformas. Entre os elementos de estratégia que foram incorporados está o relógio, que soma mais intensidade à ação. Considerando os poucos botões do controle do Nes, Mowgli até que pode realizar uma boa movimentação. Ele salta, corre, arremessa bananas, escala, balança nos cipós e voa (de um cipó para outro). Estes saltos nem sempre são precisos, mas são de causar inveja a um Tarzan.



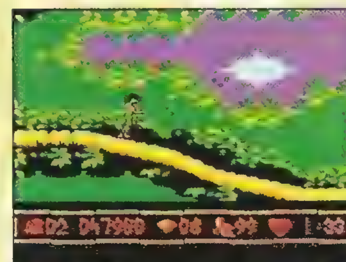
DICA: preste bastante atenção à demo para poder prever as dificuldades e resolver antes seus problemas

NOSSAS MATAS SÃO MAIS VERDES

Os gráficos são surpreendentemente bons para o padrão Nes. As sprites são grandes e a animação conta com muitas variantes de movimentos. Cores brilhantes garantem backgrounds com boa definição nos diversos estágios. A parte sonora, entretanto, mostra-se muito repetitiva, como não poderia ser diferente em se tratando de um aparelho de apenas 8 bits. É sempre o aspecto mais negativo neste console.



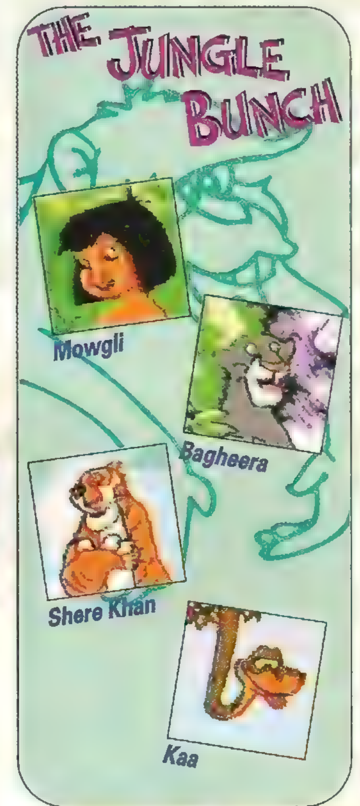
DICA: agarre o cipó por baixo para vencer distâncias maiores

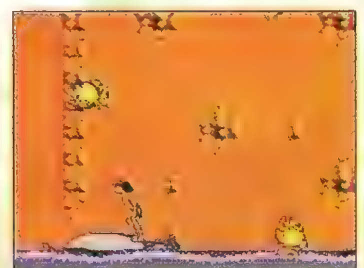


DICA: uma banana ou duas são eficientes contra os inimigos



Os gráficos são um dos pontos fortes do jogo





DICA: ao flutuar sobre Baloo no rio fique andando de um lado para outro e escape do peixe

BANANA BACANA

Certo, é lento. Mas este cart tem seu charme e um desafio light. A meta é fazer sucesso entre o público mais jovem. Os jogadores mais experientes não vão querer chegar perto.

Nintendo
THE JUNGLE BOOK
Virgin

Ainda existe vida inteligente no NES. Esse Mowgli é um bom exemplo do que a criatividade pode fazer para compensar a pequena capacidade de um console.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.0	3.0	3.5	3.5	ADJ. Ajust.

US$ 39.90
Já disponível
Multi-scrolling
Ação/aventura

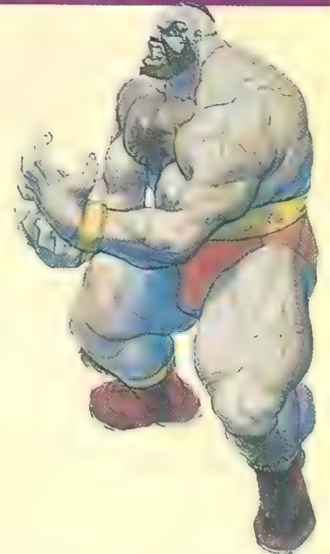
1 jogador
15 fases
Visão: lateral

SUPER STREET FIGHTER II

SNES E MEGA DRIVE

Depois do supercampeonato promovido pela Midway recentemente em Chicago, nós estudamos as estratégias dos quatro finalistas. As jogadas variam de acordo com a sua situação na partida e o console em que você estiver jogando, SNes ou Mega. Mas sempre vale a pena decorar essas táticas para um momento de emergência.



MIKE WATSON



O primeiro lugar do torneio coube ao experiente jogador de Los Angeles, que soube combinar como ninguém a arte de acionar os movimentos com soberba regularidade. Virou lenda do videogame norte-americano!

O CONTRA-ATAQUE RÁPIDO DE GUILE

Mike usou uma tática de Guile quando ninguém em Chicago estava preparado para se defender dela. Nem ao menos a tinham visto!




1) Quando Ken ou Ryu pularem com um soco forte para tentar acertá-lo, agache e acione soco médio ininterruptamente




2) Finalize a jogada com um agarrão e um arremesso para trás



O GOLPE DE MESTRE DE CHICAGO

Depois de começar a usar esta manobra, o campeão começou a ser tratado pelos nativos de Chicago como "The Mike". Muitos jogadores ficaram irritados com ela, mas passaram a usá-la logo em seguida.



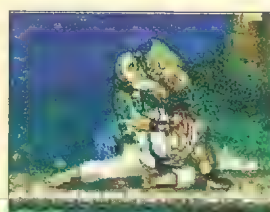
1) Comece com uma voadora forte nas costas



2) Se ele bloquear, aterrisse e dê um soco fraco. Ele deve defender com um bloqueio baixo



3) Imediatamente, arremesse o inimigo. No tempo certo, este golpe é quase irreversível




2) Se ele não bloquear, mais fácil ainda. Acerte-o com esta sequência: Chute médio baixo (rasteira) e Radouken

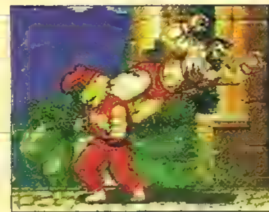
JESSIE HOWARD



O filho número 1 de Minnesota é um mestre em variar os personagens. Seus preferidos são Fei Long e Ken

O UPPERCUT FATAL DO FILHO DE MINNESOTA





Quando eles o deixarem no chão, personagens como Zangief tentarão acertá-lo com um Fierce Body Splash. Se você bloquear, ele deve ativar um Pilão Giratório. Se você não bloquear, as chances são de que ele acerte uma sequência de cinco socos fracos e um chute forte. Então, como sair desta encruzilhada?



Você pode acertá-lo com um Uppercut! Jessie usou isto com o Fei Long e Ken contra o oponente Steve Warwick com Zangief.

USE A TÁTICA DE JESSIE PARAR PILOTAR FEI LONG

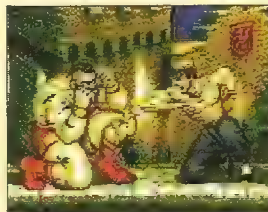
Jessie pilotou Fei Long com um energia inacreditável - o pessoal de Chicago ficou babando ovos!



1) Se ele ficar abaixado no canto, avance e dispare um soco fraco



2) Ele será forçado a bloquear



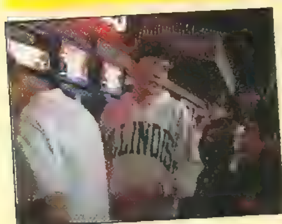
3) Aumente a pressão com três socos fracos altos e um baixo





4) Faça três Jab Rekka Kens. Essa receita é mortífera!

EDDIE FERRIER



O nome Eddie virou sinônimo de Vega. A habilidade deste jogador de Chicago em jogar com o chefão garantiu o terceiro lugar no torneio. Quem sabe o que acontecerá quando ele dominar as manhas de usar o novo Vega na versão Turbo?

A TÁTICA DE EDDIE





O soco forte agachado de Vega pode atingir Fei Long e outros personagens quando eles estiverem no ar

ATAQUE POR BAIXO COM VEGA





1) Vá para cima do adversário e dê dois chutes médios agachado



2) Termine com um soco médio agachado

STEVE WARWICK

Esta sequência sempre deixa os inimigos tontos e causa uma grande perda de energia!

A SEQUÊNCIA MORTAL DE STEVE





1) Ataque com um Deep Fierce Splash



2) Bata agachado com cinco socos fracos



3) Finalize com um chute forte agachado

MEGA

RYAN GIGGS

Futebol com a assinatura do craque europeu Ryan Giggs. São 32 times internacionais. Note a semelhança gráfica com o lançamento da Acclaim **Champion World Class** (veja ao lado). É o mesmo cart, só que esta é a versão para Mega da Flying Edge. A jogabilidade é uma caca, o que salva são as simulações de cobranças de escanteios e faltas.



Bons gráficos, mas pouca velocidade no jogo



Escolha sua formação



Nos States, o jogo se chama World Class Soccer

RYAN GIGGS	2.8
Flying Edge	
8 Mega	Fases: N/D
2 Jogadores	Futebol
Gráfico	
Som	
Dificuldade	
Fun Factor	
	1 2 3 4 5

3DO

PEBBLE BEACH



Para cada estágio um pequeno filme



Capriche na pontaria



Quanto menos tacadas, mais pontos

Quem acha que o golfe é um esporte milionário, não conhece **Pebble Beach**. Basta contar com alguns dólares para comprar um 3DO e o CD. Os gráficos em texture-mapped e animação tridimensional garantem partidas realísticas. São seis modos, com níveis de dificuldade, replay e perspectivas a escolher. Como opções: o taco, o efeito e a direção de acordo com o vento.

PEBBLE BEACH	3.5
T&E Soft	
N/D	Fases: N/D
4 Jogadores	Golf
Gráfico	
Som	
Dificuldade	
Fun Factor	
	1 2 3 4 5

SNES

WORLD CLASS SOCCER

Champions World Class Soccer, da Acclaim, é mais um lançamento no vácuo da Copa. Lançado na última hora, o cart é rico em detalhes gráficos (mapeamento do campo, cronômetro), parece à primeira vista um jogão. Mas, no gameplay é um fiasco. Os jogadores são lentos com pouca animação e os controles são imprevisíveis, resultando num bate-bola desinteressante.



Essas estatísticas foram feitas antes do Parreira



Uma tímida comemoração

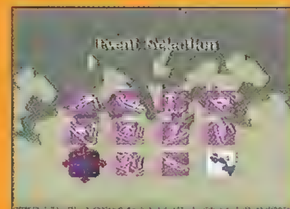


O Brasil sempre é visto como um dos favoritos

WORLD CLASS...	2.8
Acclaim	
8 Mega	Fases: N/D
2 Jogadores	Futebol
Gráfico	
Som	
Dificuldade	
Fun Factor	
	1 2 3 4 5

MASTER

WYNTER OLYMPICS



Algumas modalidades são bem parecidas entre si



Mantenha-se na pista



Um controle turbo sempre é útil nessas horas

A US. GOLD traz um dos melhores lançamentos de Master, baseado nos XVII Jogos Olímpicos de Inverno de 1994. Este jogo de 2 mega supera muitos títulos de 16 bits na modalidade. São 8 opções de língua, inclusive o português. Três modos: treino, Mini-Olimpíada e Olimpíada Completa. Ao todo, são 10 modalidades. Para até 4 jogadores.

WYNTER OLIMPICS	3.5
US Gold	
2 Mega	Fases: 10
4 Jogadores	Jogos Olímpicos
Gráfico	
Som	
Dificuldade	
Fun Factor	
	1 2 3 4 5

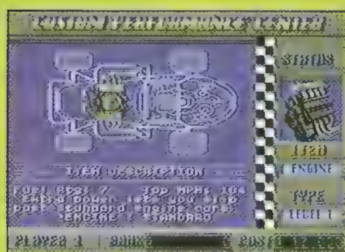


Por Marjorie Bros

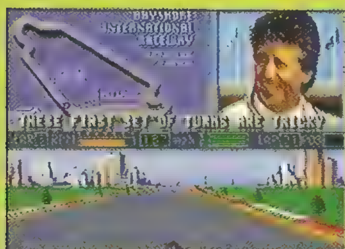
O piloto Mario Andretti, uma verdadeira lenda do automobilismo mundial partcipou do desenvolvimento deste cart. São 3 categorias: Indy, Stock Car e Sprint (Dragsters). Os carros poderão ser equipados conforme a sua performance nas corridas. Será preciso desembolsar alguns dólares para a compra de um novo motor, pneus, transmissão ou de freios. O interessante é o bom uso da tela, que pode ser dividida ao meio, oferecendo duas perspectivas: versus mode ou um painel completo, com mapa da pista, posição e velocímetro. Como no jogo que leva o nome do inglês Nigel Mansell, o próprio Andretti dá dicas de pilotagem na corrida.



Escolha a cor preferida para a sua máquina

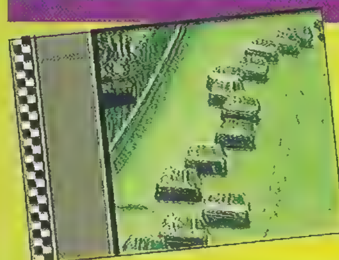


Ao decorrer do campeonato é possível melhorar a caranga



As dicas de Mario Andretti não poderiam estar de fora







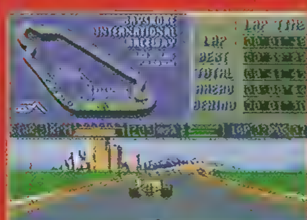
A NOSSA CAMPEÃ



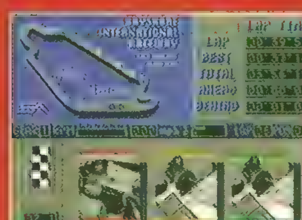
Para provar que é fera, a Marjorie dispensa o "qualify"



Logo na largada vários carros ficaram para trás



DICA: fazendo esta curva sem tirar o "pé", ganha-se um bom tempo



DICA: a parada nos boxes é obrigatória. Pare, no máximo, na sexta volta...



...agora é só administrar a vantagem e correr para o podium. Quem falou que mulher tem braço duro no volante?



DICA: use a visão acima para ter uma idéia exata de sua posição na corrida

3 EM 1



SPRINT: baixa velocidade e difícil controle



STOCK: velocidade média e bom controle



INDY: alta velocidade e controle excelente

MARIO ANDRETTI
Mega Drive

3.3

ELECTRONIC ARTS
8 Mega - N/D
2 Jogadores simultâneos
Corrida

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■		
SOM	■	■	■		
DIFICULDADE	■	■	■		
FUN FACTOR	■	■	■	■	









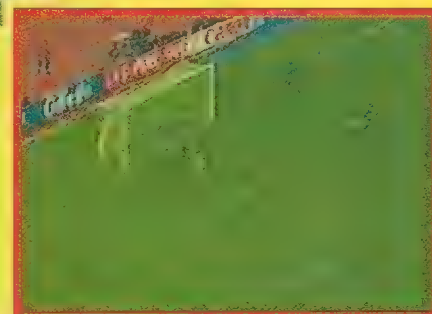


Por Lord Matias

A herança da Copa do Mundo dos EUA foi uma explosão da legião de fanáticos pelo futebol em todo o mundo. No vácuo, a Sega traz para o CD o **Fifa International Soccer**. Com alterações restritas à abertura, esta versão ainda promete muita bola na telinha. No começo são apresentados vídeos originais da Fifa. Outra mudança é a arte das telas de opções, com um visual mais "Macintosh". Antes do apito há muitas opções a serem feitas, como escalações e esquemas táticos. Os controles, como na versão Mega, não são eficientes. A animação dos bonecos conta com movimentos de um Romário: bicicletas, dribles, cruzamentos. **FIFA** é compatível com o periférico 4 Way Play, da Electronic Arts, em que 4 pessoas podem jogar simultaneamente.



A cada mudança que você faça terá que esperar o jogo carregar, o que é irritante





FIFA I. SOCCER
SEGA CD

3.3

ELECTRONIC ARTS
N/D - Bateria
4 Jogadores simultâneos
Esporte

GRÁFICO
SOM
DIFICULDADE
FUN FACTOR
1 2 3 4 5



Nada mudou. Esta versão não aproveitou a capacidade do CD. As dicas são as mesmas que já saíram para outros consoles no especial Futebol



O telão pode ser ativado sempre que você quiser. Mas não se espante se estiver passando um jogo nada a ver com o que rola no campo



DICA: toda vez que você conseguir terminar o campeonato com algum time, será premiado com um código que melhora seu time

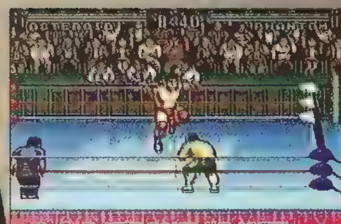


Por Baby Betinho

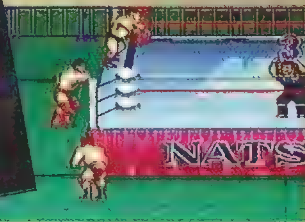
A desconhecida Natsume decepcionou este piloto que vos escreve. **NCW** é um jogo de luta com 12 lutadores. Depois de escolher o seu representante, há 5 modos de jogo: Championship Tournament (torneio eliminatório), Championship Tag Match (revezamento de 2 lutadores), Round Robin (liga com até 6 lutadores), Round Robin Tag Match (liga com até 6 lutadores com revezamento) e Exhibition Match (disputa entre 2 jogadores). O cart é compatível com o Multi-Tap, possibilitando um quebra-quebra entre quatro controles. Mas **NCW** não emplaca. É lento, com gráficos pouco detalhados e música irritante.



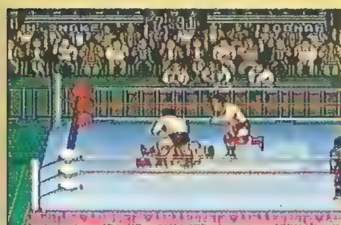
WRESTLING



DICA: *um dos golpes mais usados é a corrida com o auxílio das cordas para isso aperte e segure o botão X e conclua com outro botão da maneira que desejar*



DICA: *ao ser atirado para fora, não se desespere. Volte para o ringue com o direcional para dentro e o botão B*



DICA: *peça ajuda ao seu companheiro usando L + R perto dele*

NATSUME C. WRESTLING
SNES

3.3

NATSUME	
8 Mega - N/D	
1 a 2 Jogadores	
Luta	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■		
SOM	■	■	■		
DIFICULDADE	■	■	■		
FUN FACTOR	■	■	■	■	

OS DOZE LUTADORES



ASTEROID
ALTURA: 1,95m
PESO: 122kg

Asteroid foi vencedor de inúmeros campeonatos, é um ganhador nato.



M. ROACH
ALTURA: 1,79m
PESO: 104kg

Sua diversão predileta é fazer os outros sofrer. É o típico nojento.



H. SNAKE
ALTURA: 1,79m
PESO: 111kg

Não é muito bem-visto por ser um lutador traiçoeiro. Seu pilão é forte.



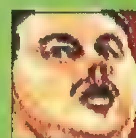
THE VIPER
ALTURA: 1,86m
PESO: 112kg

Fora do ringue é um cavalheiro. Dentro dele é capaz de atrocidades.



PHANTOM
ALTURA: 1,83m
PESO: 117kg

Dá a impressão de que vai atirar você para longe a qualquer instante.



FANGZ
ALTURA: 1,86m
PESO: 119kg

É capaz de sugar o sangue de seus oponentes de tão selvagem.



SPIKE
ALTURA: 1,95m
PESO: 127kg

Spike não é apenas alto, também possui uma força descomunal.



BIG APE
ALTURA: 1,89m
PESO: 146kg

Ganhou o apelido em função de seu peso. É um verdadeiro gorila.



J. KRAZE
ALTURA: 1,92m
PESO: 126kg

Ex-psicótico, canalizou sua demência para a destruição dos adversários.



PYTHON
ALTURA: 1,89m
PESO: 137kg

O grandalhão é capaz de engolir seus oponentes por inteiro.



K. BRUTO
ALTURA: 1,92m
PESO: 142kg

Foi 3 vezes campeão. Esse é um bom motivo para não brincar com o sujeito.



CONAN
ALTURA: 2,10m
PESO: 117kg

Como o nome sugere, é um bárbaro. Seu forte é o corpo a corpo.



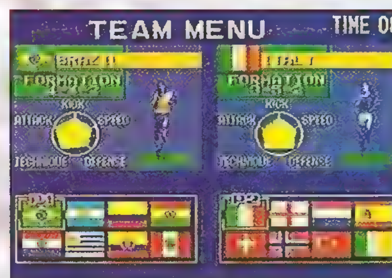
MANHAS E MACETES DA BOLA




Neste jogo é possível optar pela cobrança de lateral com as mãos ou com os pés

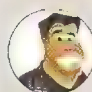



DICA: na hora em que aparecer a palavra "chance" sobre o jogador, aperte o botão A e terá uma visão frontal do gol



Você pode escolher 8 times de cada continente. Eles têm características de jogo diferentes

CRUZANDO NA ÁREA



Por Lord Matias

Para quem já está sentindo falta da Copa do Mundo, a melhor forma de matar as saudades é correr para o fliperama mais próximo e gastar algumas fichas nesta máquina. Esta continuação de 100 mega da série M-Shock Neo Geo consegue superar a perfeição do **Super Sidekick**. São quarenta e oito times divididos em 5 ligas continentais: Europa A e B, América & Oceania, América Latina, Ásia e África. Cada time tem a sua característica (advinha quem é o cabeça do grupo da América Latina?). No Game Start você joga contra um time classificatório. Se vencer, já



Como em todos os jogos de futebol, o cruzamento na área é uma das jogadas mais eficazes. Tente chegar na região ao lado da grande área. Então, acione o botão B para cruzar e, dependendo do posicionamento, há três tipos de conclusão:



Uma delas é a bicicleta...



...a cabeçada também é fatal.



Chute de primeira é mais forte

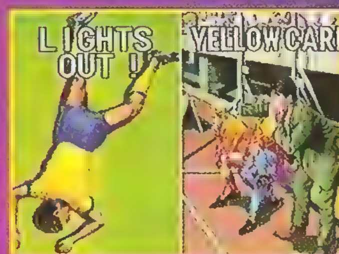
vai para a primeira fase do mundial, mais difícil e rápida, com os grupos montados de acordo com a Copa de 94. A animação dos bonecos é complexa com chutes, passes, carrinhos, cruzamentos, bicicletas e faltas. A jogabilidade é apenas satisfatória. Tanto o campo quanto o gol são pequenos em relação aos personagens. O grande momento para fazer gol é quando aparece a palavra "Chance" sobre o jogador. Quando isso acontecer, aperte o botão A. Você terá uma visão frontal do gol com mira controlada. É só escolher o canto e mandar bala. O melhor modo para compensar os fracos controles é usar o Data Chart, que permite que você privilegie algumas características no time, como chutes, velocidade ou defesa. Aviso aos craques: bola na trave acaba em tiro de meta. Uma curiosidade você descobre quando as imagens ficam próximas. Nesses momentos você perceberá que até os mulatos brasileiros têm olho puxado.

ANIMAÇÕES DE CAMPEÃO





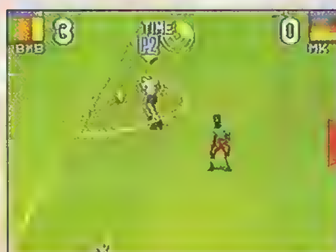






Esses são apenas alguns exemplos do que você vai encontrar durante o jogo. Depois de faltas duras, o técnico protesta contra o cartão amarelo. Já o goleiro, quando espalma a bola para dentro, fica furioso. Um jogo de 100 mega não poderia oferecer menos

GOL DE PLACA







DICA: *se você quiser reviver os gols de placa de Romário e Maradona, conduza a bola sempre apertando o botão C, para dificultar que o adversário roube a bola. Procure chegar até a área inimiga na posição da foto central e chute com A. Desse jeito, o gol é quase inevitável*

GOL DE LATERAL





DICA: *caso haja um lateral perto da área inimiga, cobre-o direto para tentar o gol*



Até mesmo o juiz, depois de tomar uma bolada, fica estirado alguns segundos



No pênalti, você vê a jogada por trás da bola, o que não acontece em outros jogos

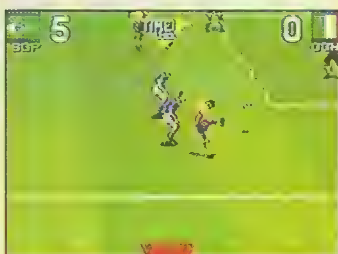


Quando o adversário estiver com a bola, use o botão B para dar um golpe de judô



Se a falta for perto da área, a visão é frontal. Escolha com a mira a direção da bola

GOL NO SUFOCO





DICA: *jogada manjada. Depois de o goleiro espalmar, pegue o rebote com ele ainda no chão*

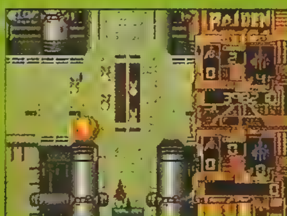
SUPER GP DICAS

Os melhores segredos, passwords, estratégias, manhas e macetes do universo

JAGUAR

RAIDEN

VIDAS INFINITAS



No final da primeira fase, ao chegar no chefão, segure para baixo os botões 1, 4, 7, 3, 6, 9 e Option. Um sinal sonoro indicará se o truque funcionou.

SNES

SUPER STRIKE EAGLE

PASSWORDS

Aí vão algumas passwords para **Super Eagle:**

Mission 02: **4HBF8392**
Mission 03: **4GBF8757**
Mission 04: **7F6G4262**
Mission 05: **O9BD42F4**
Mission 06: **FO6D8609**
Mission 07: **DOBG83FG**
Mission 08: **676J4475**
Mission 09: **4HB705FG**

MEGA

SOLDIERS OF FORTUNE

PASSWORDS





a) Brigand e CPU Thung
2 M8HT3WJ8KQ44
3 8HBBTX2MCHTJ
4 RCT7C4MYR854

b) Navvie e CPU Scientist
2 LQ1LX2#81Q59
3 C48YLCVLMOGM
4 CRR56F82GN5K

c) Mercenary e CPU Navvie
2 ZBVBHSQPT73Q
3 GQZHHMW1#7OH
4 4OR52P7FZP1C

d) Gentleman e CPU Navvie
2 Q3BK7PYNS794
3 LV6W7QKONYB5
4 RW#75#FJ4OTH

e) Thug e CPU Navvie
2 ZB2S4HKXWBFG
3 GJGJK#PBBDH

f) Scientist e CPU Navvie
2 7LJLHPHMWBN1
3 3B5YXP5D#8H9
4 H485R9CQT93B

MEGA

STIMPYS INVENTION

PASSWORDS

REN

City
8900003 L9NH2WZ

Pound
8710003 L9N22W6

Outdoors
8520007 RC452WZ

STIMPY

City
8700004 D2NG4WY

Pound
871000B 2LN24WZ

Outdoors
872000G F3444WN

SNES

WOLFENSTEIN 3D

CÓDIGOS



Comece em qualquer fase usando estas passwords:

Missão 1
Piso 2: TSKLRM
Piso 3: VJKLSQ
Missão 2
Piso 1: VRTLRP
Piso 2: RHKLVS
Piso 3: RRKLVS
Piso 4: SHKLTR
Missão 3
Piso 1: SRKLTR
Piso 2: PLTLPT
Piso 3: PVTLPT
Piso 4: QLTLQN
Missão 4
Piso 1: MLKLMM
Piso 2: MTTLNQ
Piso 3: NKTLMP
Piso 4: NTTLMP
Piso 5: KKLVST
Missão 5
Piso 1: KNTLMR
Piso 2: LCKLNV
Piso 3: LNJFTM
Piso 4: MCKLPT
Piso 5: HNKLPT
Piso 6: JCKLQN
Missão 6
Piso 1: JNKLQN
Piso 2: DCKLRM
Piso 3: DNKLRM
Piso 4: FCKLSQ
Piso 5: FNCFTM
Piso 6: BCJFNV

SNES — ROBOCOP X TERMINATOR

PASSWORDS





Comece em qualquer uma das nove fases:
Future: TPST
Robot Killer: BSHK
Spaceship: HKFL
Skynet Outer Per.: SKTR
Skynet Inner Per.: SKMD
Storage Facility: DRFT
Inner Sanctum: SKNN
Skynet Core CPU: MWFX
Self Destruction: RNTM

SEGA CD — THE SECRET OF MONKEY ISLAND

CÓDIGOS



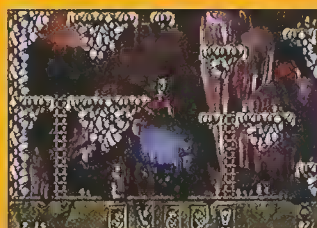
Parte 2 - The Sea Voyage
620Q
6297
6377
2323

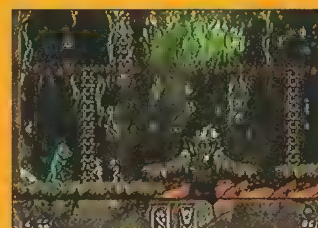
Parte 3 - Underneath Monkey Island
9430
9433
1436
8742
7310
7377

Última Parte - Guybrush Kicks Butt
9898
8989

JAGUAR — EVOLUTION DINO DUDES

PASSWORDS





Level 4: G MEN
Level 5: GO WEST
Level 6: LEMON ENTRY
Level 7: WAGON WHEEL
Level 8: OIL DRUM
Level 9: MOON ORBIT
Level 10: HARD ROCK
Level 11: TRIP AND FALL
Level 12: ALARM CLOCK
Level 13: BIG COUNTRY
Level 14: HOG TIED
Level 15: CAN CAN
Level 16: CUTE MOUSE
Level 17: SPARKY PLUG
Level 18: PONY EXPRESS
Level 19: PADDED CELL
Level 20: LOG PLUME
Level 21: CANVAS SAIL
Level 22: GOLDEN ERA
Level 23: WIDE SEAT
Level 24: BAD KARMA
Level 25: CRASH BARRIER
Level 26: LIME GLASS
Level 27: SURF UP
Level 28: PENAL COLONY
Level 29: RELIEF ART
Level 30: TRIBAL DANCE
Level 31: SODA FOUNTAIN
Level 32: PARKING SPACE
Level 33: PIZZA DUDE
Level 34: CROW FLIES
Level 35: TILED ROOF
Level 36: SLATE MISSING
Level 37: OPENING TIME
Level 38: INNER PEACE
Level 39: BAD DOG
Level 40: SOUR BELLY
Level 41: LARGE MUG
Level 42: HALF A BET
Level 43: SING SING
Level 44: BROWN COW
Level 45: IRON HORSE
Level 46: WHITE MALE
Level 47: BOX OFFICE
Level 48: CORNY FUR
Level 49: ATOM CAT
Level 50: FREE WHEELING
Level 51: BUSH FIRE
Level 52: CAR BRA
Level 53: PORK PIES
Level 54: STORMY WEATHER
Level 55: STAGE COACH
Level 56: QUAY BORED

SNES — ROKOS MODERN LIFE

NÍVEL EXTRA

Fácil
Fase 2: COMICS
Fase 3: MELBA
Fase 4: HIPPO

Difícil
Fase 2: BLAZEZ
Fase 3: O-TOWN
Fase 4: GRIPES

SNES — STAR TREK



SELEÇÃO DE FASE

Pressione os botões Y, Y, X, X, A, A, B e B na tela título. Se você usar o truque corretamente, ouvirá um som confirmando a entrada.



Comece um jogo normalmente, e pressione Start para pausar. Aperte o botão Y para entrar na tela e Seleção de Fase.

MEGA — SKITCHIN'

MUITA GRANA



Para começar em São Francisco com muita grana, use a password:

JBLW NV1A GRJT

SUPER GP DICAS

MEGA

SKITCHIN

PASSWORD DENVER

Denver - SDSK WAGN AD0R
San Diego - 0BVH HFMX YBRS
Seattle - 0JGM Y5WB S1FF
San Francisco- KLAU 0GTF 02JU
Los Angeles - UROI PSHC AJ30
Washington - UKCH GSXV ADVR
Toronto - SBRL E3WE X2NO
Detroit - IKPB VJYF RDDX
Chicago - QZA3 SSMY SJH0
Miami - LQ1E D33J RAMB
New York - EPZT 2FPX YTMK

SNES

SUPER EMPIRE STRIKES BACK

SÓ CÓDIGOS DE FERA

99 Vidas, Thermal Bombs e Poderes Jedis.

Obs: todos os códigos funcionam na tela título/seleção (Title/Selection).

Para ganhar 99 vidas: X, Y, B, B, B, X, A, Y, Y, B, A, X e Y.



Comece usando todos os poderes Jedi: X, B, B, B, X, A, Y, Y, B, A, X e Y.

Thermal Bombs ilimitadas: A, X, B, X, X, A e Y.

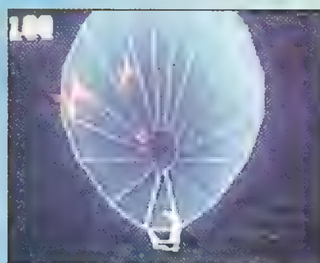
Thermal Bombs ilimitadas e todos os poderes Jedis: A, B, Y, X, A, B, Y, X, A, B, A, B, Y, X, X, Y, A, B, Y, X.

Batalha Final com Darth Vader: A, X, B, A, Y, X, B, A, A, X, B, B, Y, X.

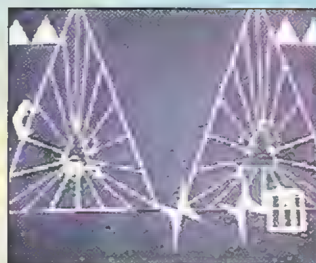
JAGUAR

TEMPEST 2000

MUDANDO DE FASE



Mova o cursor para o jogo escolhido no menu principal sem apertar o botão de tiro. Antes, pressione e segure, ao mesmo tempo,: 1,4,7,*.



Aperte o botão A com os outros . A confirmação vem com uma voz. Vem o jogo e, ao apertar o Option, você salta a fase e ganha muito pontos.

SNES

NINJA WARRIORS

PASSE FÁCIL



Na tela título, aperte X e Y: A, A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A, B. Surge o menu de seleção de fases. Repita o truque e ganhe seleção de área.

SEGA CD

TERMINATOR

MATE O ÚLTIMO CHEFE

Para acabar com a raça do último dos chefões existente sobre a face da terra, pegue o lança-míssel que estiver à esquerda na tela e atire nas suas pernas sem piedade. Depois de tomar essa atitude, relaxe e curta os magníficos gráficos.

SNES

CHOPLIFTER 3

CÓDIGOS

Use os códigos abaixo e avance sem problemas pelas fases.

SECTOR 2
SHNLNTS

SECTOR 3
CDGGBVN

SECTOR 4
WHTDFFN

MEGA

JAMMIT

PASSWORDS

FRENZY
MRKYMCY
SWEAT
HNSFJLD
POISON
DMDWYDZ
SLAMS ONLY
TRYBRNM
IN 2 IT
BRNMCMN
CUTTHROAT
JSPHKSC

MEGA

BARKLEY

Miami Vs Seattle
5PLM FZWS
Miami Vs Watts
5PJK YZZ8
Miami Vs Brooklyn
5PST 6Z6Z
Miami Vs Houston
5POR 6190
Miami Vs. Chicago
5PDF ?15C
Miami Vs Phoenix
5PBC ?28C

SNES — FLINTSTONES

PASSWORDS INCRÍVEIS


Nível 2 com 30 vidas


Nível 3 com 50 vidas


Nível 4 com 64 vidas


Nível 5 com 80 vidas

3DO — TOTAL ECLIPSE

DUAS DICAS

Vá à tela de Opções. No controle 1 use a senha: B, A, C, A, B, A, L, pressione L e R juntos, X, X. Vá à Little Skull Screen. Dois códigos podem ser usados: *Free Flight Zone* (acesso à zona secreta no Ice World): pressione L, A, B, L A, B, X, X, X. *99 Ships*: na Little Skull Screen, dê Start para chegar a Big Skull Screen. Digite: A, A, B, B, C, C, L, L, R, R, Start. Ganhe 99 vidas.





FREE FLIGHT ZONE

É uma das fases mais procuradas do jogo, em que não há inimigos.

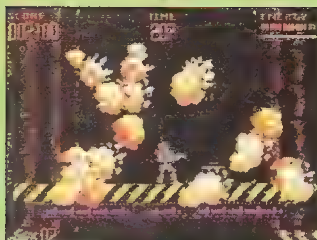
99 SHIPS

Grande moleza para quem chegar até aqui. Haja eclipse para tantas vidas!!

MEGA — MEGA TURRICAN

ENCONTRE A FASE ESCONDIDA







No primeiro estágio colha todos os diamantes. Se você deixar algum escapar, o truque não funcionará! Mantenha os dois dígitos finais do seu seu Score sempre em 00. Quando estiver no elevador que desce, não atire, ou seu score mudará. Apenas desvie dos inimigos. Corra para a direita e encontrará um acesso a um estágio escondido. Lá você poderá se esbaldar com diamantes, power-ups e vidas. Ao encontrar o elevador neste estágio, você volta à próxima parte do primeiro estágio, normalmente. Ao término da fase, você ganha pontos extras por todos os diamantes.

MEGA — DRÁCULA

SELEÇÃO DE FASE

No início do jogo, quando o campo de batalha estiver no scroll, use este código no direcional 1: ↓→ A C ↑← A. Depois disso, você vai ouvir uma gargalhada. Comece o jogo e aperte a tecla Start. Pressione PC para escolher em qual fase você quer começar. Aí é só acionar Start novamente e recomeçar a partida. Boa sorte e sangue na guela!!!

SNES — X-KALIBER 2097

SELEÇÃO DE ROUNDS



Na tela título, use o controle 1 e pressione: →→←←↑↓←↓↓↓. Uma música confirma o truque. Aperte Y, mova para Next Game e pressione Y de novo. Round Select aparecerá. Comece de qualquer Round apertando Y.

SUPER GP DICAS

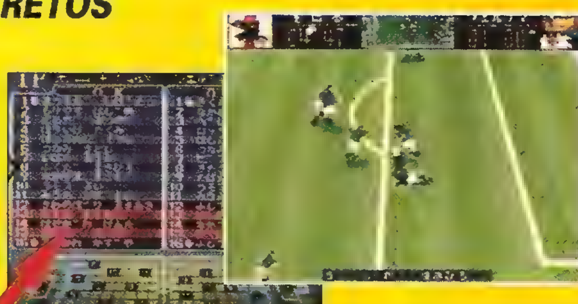
SNES

J-LEAGUE EXCITE STAGE

TIMES SECRETOS

Para dar mais velocidade ao jogo, escolha os times. Entre nos modos pre-season ou saloon football. Pressione L e R para escolher os times . Na 1ª e 3ª fileiras, está o All







Japan, com os melhores jogadores do Japão. Na 2ª e 4º fileiras está o All Gaijin, com estrangeiros.

SOUND TEST

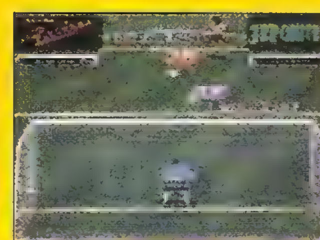


Na tela-título, aperte Select para entrar no Sound Test. Mamão com açúcar, cara!



Sem dúvida, nunca foi tão fácil entrar num Sound Test, malandrão! Depois é que são elas!

PÊNALTIS



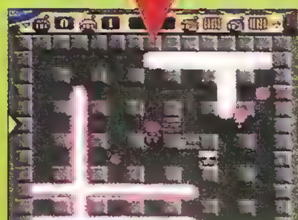
Nas disputas de pênaltis, aperte direcional + X para apontar o dedo para o gol e atrapalhar o goleiro.

SNES

BOMBERMAN 2

ESCOLHA A COR



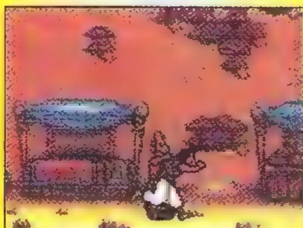


No modo Battle Mode, aperte select na tela de seleção de jogadores. Você poderá escolher a cor do seu Bomberman. São várias cores e a cor de sua bomba e de sua explsão também vai mudar.

G. GEAR

ALADDIN

PASSE OS OBSTÁCULOS

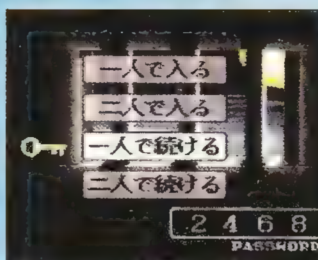


Coloque a password AIQY para poder atravessar os obstáculos. Obs: não é dica para invencibilidade.

SNES

RIVER CITY RAMSON 2

FINAL





Se a coisa andar muito difícil para você em River City Ramsom 2, não se desespere. ***SuperGP*** vai quebrar o seu galho com uma password de arrasar. Veja o final do jogo direto digitando o código 2468. Agora é só assistir ao final, sem esforço.

MEGA

DRAGON BALL Z

CPU ESCOLHE



Entre no modo VS com o controle de seis botões. Se estiver em dúvida na hora de escolher os personagens, aperte X. O computador escolherá para você.

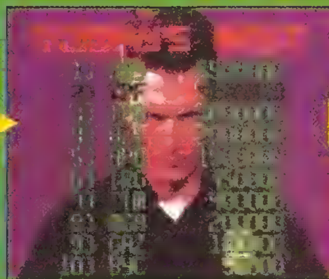
SNES

TERMINATOR II THE ARCADE GAME

SELEÇÃO DE FASE



Na tela-título, aperte no controle 1 a seguinte sequência:
←↑ →↑←← ←→↓↓



Agora, na tela de Hi Score pressione: →↑↑ ←→→→←↓ ↓→↑



Se quiser passar de fase, aperte L e R ao mesmo tempo.



Veja como ganhar nove continues e passar de fase como num passe de mágica. Os comandos são bastante complicados, mas, se a inserção for feita corretamente, um sinal sonoro característico será ouvido no final.

The Pirates of Dark Water

DETONADO

O jogo escolhido este mês para o DETONADO foi **Pirates of Dark Water** em versão para Mega Drive. Conseguimos terminar o jogo em duas horas cravadas. O interessante neste cart é que ele é totalmente diferente da versão de SNes. A Nintendo apostou num capa e espada (***SuperGP*** 01). A Sunsoft trouxe para o Mega um jogo de ação lateral com plataformas e bom uso de itens na jogabilidade. Não foi difícil. A grande dificuldade está nas fases-labirinto, de dificuldade progressiva. A partir da quarta, o desafio extrapola com salas secretas, itens escondidos e o escambau. Uma dica: vasculhe toda a tela atrás de itens, pois só com os objetos certos você chegará ao final. De resto, sem maiores problemas: escolha o melhor caminho para chegar num único ponto, o mesmo final. A melhor maneira de detonar **Pirates** é jogar direto, sem apelar para passwords. Assim, você acumulará itens valiosos para a vitória.

PIRATES OF DARK WATER MEGA	3.7
SUNSOFT	
16 mega- 9 fases	
1 jogador	
Ação/password	
GRÁFICO	
SOM	
DIFICULDADE	
FUN FACTOR	
	1 2 3 4 5

REN



Seu pai, o Rei Primus, morreu ao tentar deter o avanço da água negra. O principal herói do jogo e o personagem mais equilibrado do grupo, pois tem uma espada de alcance médio e uma boa velocidade.



Espada alta: botão de ataque



Espada baixa: botão de ataque + baixo



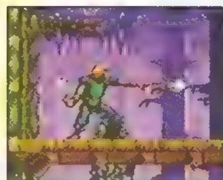
Giratória: botão de pulo 2 vezes



Chute: botão de ataque + frente

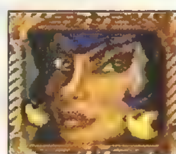


Arremesso: botão de ataque (de perto)



Adaga: selecione + botão de item

TULA



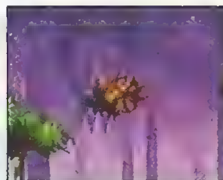
Guerreira de Andorus. É do grupo The Ecomancers. Juntou-se a Ren na busca pelos tesouros. Ela prima por ser rápida e ter um pulo alto e longo, mas tem pouca resistência e sua arma pouco alcance e poder.



Facada alta: botão de ataque



Facada baixa: botão de ataque + baixo



Giratória: botão de pulo 2 vezes



Chute: botão de ataque + frente



Arremesso: botão de ataque (de perto)

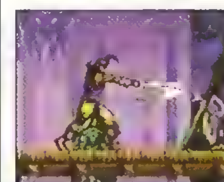


Raio de energia: selecione + item

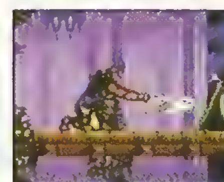
IOZ



Ex-pirata que possui a nave mais rápida da região, The Wraith. Ele é um homem forte, que possuiu uma espada cítara longa e afiadíssima, que pode matar o inimigo com apenas um golpe. Tem pouca mobilidade.



Espada alta: botão de ataque



Espada baixa: botão de ataque + baixo



Giratória: botão de pulo 2 vezes



Chute: botão de ataque + frente



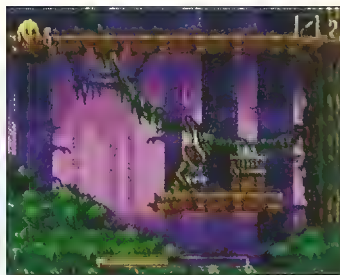
Arremesso: botão de ataque (de perto)



Flechada: selecione + botão de item

1ª FASE

Pandawa Jungle: terra natal do Niddler, o macaco-pássaro que irá ajudá-lo em sua jornada. A selva está tomada por piratas. Niddler só se juntará a você caso a cidade fique livre dos piratas.



DICA: abaixe antes da segunda árvore. No piso inferior há duas vidas



DICA: o caminho correto é subindo a escada. À esquerda, você encontrará itens



DICA: nas plataformas do fim da fase, volte para o piso acima e alcance 2 vidas

2ª FASE

Porto de Pandawa: os macacos-pássaros foram capturados pelos piratas e levados para o porto para serem vendidos como escravos. Você tem de libertá-los.



Fique atento às gaiolas onde estão presos os macacos-pássaros. Liberte-os e prossiga



DICA: se achar 2 itens de energia, pegue primeiro o coração e depois o frango



DICA: para derrotar Konk, deixe que ele atire primeiro, salte e pegue-o desprevenido

3ª FASE

Cidatel: as almas dos piratas mortos na região assombram a cidade. Os caçadores de tesouros buscam aí a bússula mágica, que foi do Rei Primus. Ache a bússula, pois ela é essencial.



DICA: vá por cima no início da fase, ganhe itens indo à direita e desça pelas plataformas



DICA: subindo a escada, você encontrará itens. À direita, há uma chave para prosseguir



DICA: caindo numa sala fechada ao subir a plataforma, busque passagens secretas...



...indo pela passagem da esquerda, você encontrará moedas



Abaixe quando o zumbi atacá-lo com esta gosma. Apesar disso, ele é fraco



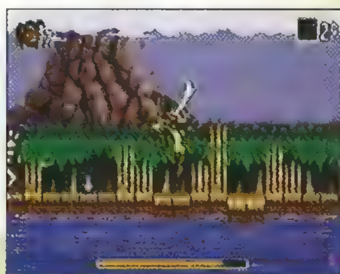
DICA: no final da quinta sala, suba pelas plataformas. Há itens dos dois lados...



...indo pela esquerda, você encontrará 3 vidas, entre outros itens

4ª FASE

Bobo Mountain: muitos piratas quiseram encontrar tesouros neste local, mas poucos escaparam. Você passará pela Vila Mobo, onde nativos hostis protegem a montanha.



DICA: neste momento, atravesse pulando sem parar. Se cair, terá de dar a volta



DICA: se você cair para a direita, encontrará 3 vidas em uma passagem secreta



DICA: antes de pular este abismo, tome a poção anti-gravitacional e pegue 3 vidas

5ª FASE

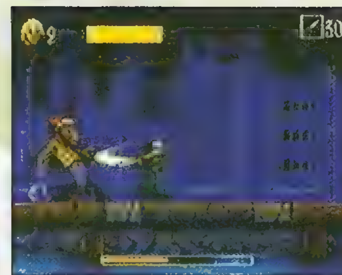
Janda Town: este é o maior porto da Terra de Mer. É um local cheio de piratas e ladrões. É caminho obrigatório, como indica a bússula mágica.



DICA: para achar os itens, você deve subir pelos mastros dos navios



DICA: se você jogar direto e usar as passwords, irá acumular itens e vidas



DICA: este chefe de fase se defende de seus ataques. Antecipe-se ao ataque dele

6ª FASE

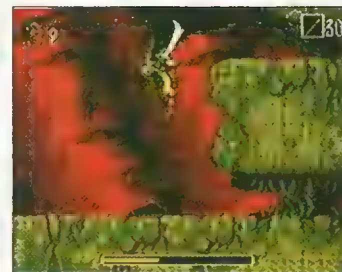
Andorus: terra natal de Tula, que foi devastada pela água negra, como o Templo de Ecomancers. Aqui, você achará ajuda para libertar o templo.



DICA: este gênio arremessa bolas de gelo e pode matar com um toque. Fique esperto!



Esta é a água negra que tomou conta de Andorus. Evite-a, pois ela é mortal



DICA: vá em frente neste ponto ou pegue apenas dois itens. Não vá além disso



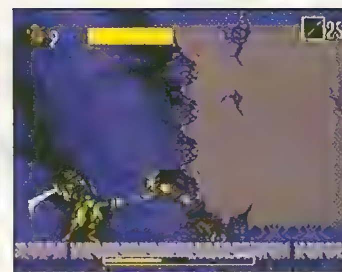
No caminho para o templo dos Ecomancers, você achará esta cascata de pedras.Cuidado



DICA: se você estiver com muita energia, pegue uma vida neste buraco espinhoso



Você depende destes "swiches" para chegar ao fim do templo



DICA: pule as corridas repentinas de Mantus para derrotá-lo

7ª FASE

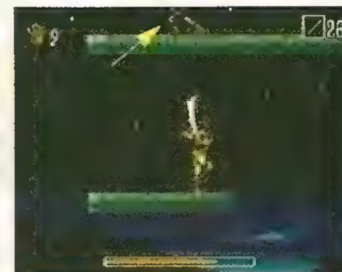
Sunken Bridge: como dizia o contador de histórias, apareceu esta ponte submersa. Aí está escondido o penúltimo tesouro que você precisa para derrotar Dark Dweller.



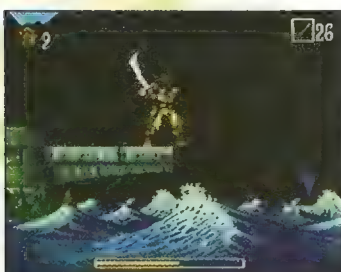
DICA: cuidado com a ressaca que assola Sunken Bridge, pode perder algumas vidas



DICA: para pegar este item escondido pise no "Swich" que você encontrou no caminho



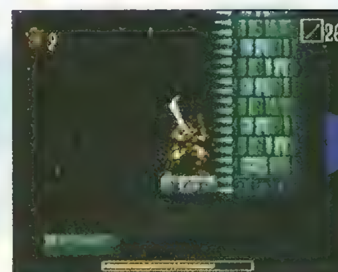
DICA: não suba esta plataforma sem esperar que o inimigo saia dali



DICA: fique atento às plataformas escondidas pela água. Se você cair, morre



DICA: neste ponto, escolha o caminho de cima para prosseguir na fase



DICA: comece a subir as plataformas neste ponto...

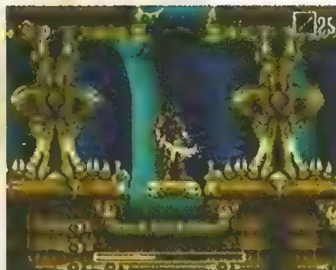


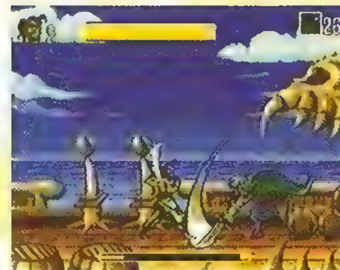
...ao chegar no topo, vá para a direita e desça para ganhar 5 vidas

8ª FASE

The Maelstrom: a fase mais difícil do jogo, por causa dos labirintos e salas secretas do interior do navio. **SGP** achou uma passagem para você encurtar esta jornada.


SGP DICA: *esta é a passagem secreta onde você pode cortar caminho. Cuidado ao pular!*


DICA: *suba pela primeira das três plataformas deste ponto para conseguir vários itens*


DICA: *evite este ataque de Bloth, pois ele tira metade de sua energia*

9ª FASE

The Dweller's Lair: finalmente, com todos os tesouros na mão, você terá como aprisionar Dark Dweller de novo. Esta fase é curta, mas exigirá muita habilidade na hora dos pulos, que devem ser precisos. Fique atento: depois de entrar nesta sala, você não conseguirá mais usar seus itens, o que dobra a importância dos pulos. Tome cuidado para não cair de maneira alguma na água negra que há por baixo. Para chegar ao final, você terá de encaixar os cristais nas plataformas na seguinte ordem: azul, branco, vermelho, verde, marrom claro e marrom escuro.




DICA: *há dois caminhos para prosseguir nesta fase. Escolha o da direita e use as plataformas para prosseguir. Quando o cabeção aparecer, destrua-o, pule em seguida e caia em outra plataforma*



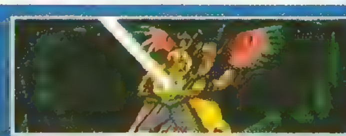


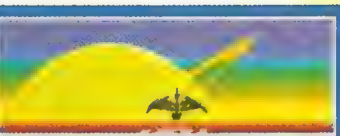



TREASURES OF RULE

Encaixe os cristais nas plataformas


DICA: *cuidado para não perder energia com a cascata de pedras a seguir. Você está quase no fim!!*



WILD TRAX
FX STUNT RACE

DETONADO

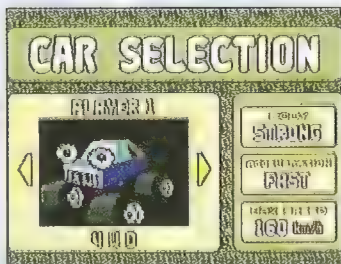
Chegou finalmente o tão esperado **Wild Trax**, o segundo jogo da Nintendo com o chip SFX. Quem espera um jogo cheio de inovações, como o **Star Fox**, pode se decepcionar. O cart é basicamente uma versão de **F-Zero** feita com gráficos poligonais. Você pode optar entre 3 (modo "speed") ou 4 (modo "free") simpáticas carangas. Não se iluda com as aparências: elas têm vida própria, mas não andam sozinhas. É preciso pulso firme para segurar as rédeas dos bichinhos e mantê-los na pista. No decorrer do percurso há itens que dão mais velocidade e recuperam a energia. Como de praxe, a ***SuperGP*** pisou fundo é comeu o asfalto para não deixar ninguém na mão.

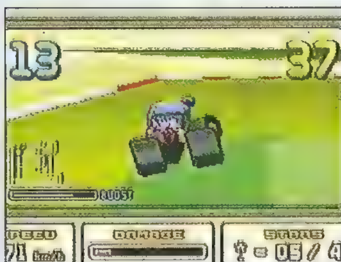
WILD TRAX	4.3
SNES	
NINTENDO	
8 mega - 15 fases	
2 Jogadores	
Corrida	

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

4 WD



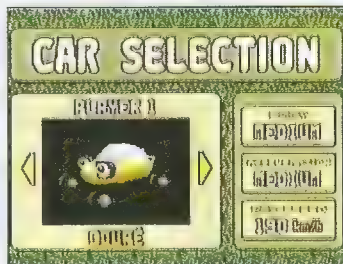




Tem motor potente e rodas gigantes que seguram o carro nas curvas. Apesar de lento, tem boa aceleração e suporta pistas acidentadas e subidas. É resistente e ótimo para iniciantes.

COUPÉ



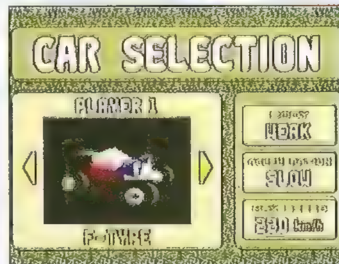




Apresenta bastante equilíbrio entre velocidade, resistência e dirigibilidade. A principal característica deste carro é o seu boost, bastante econômico. Os pneus têm pouca aderência.

F-TYPE



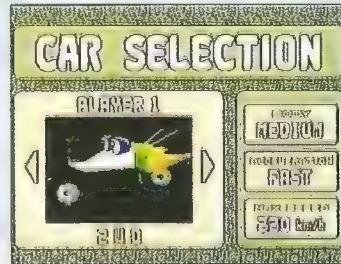




Ótima dirigibilidade, velocidade e downforce, com um rendimento estável. A aceleração deixa a desejar e a resistência é baixa. Isso pode ser fatal. Perfeito para os experts.

2 WD



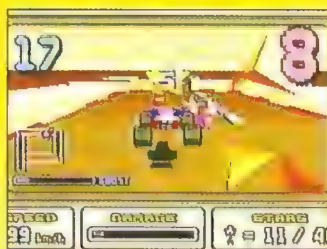




Disponível somente no Free Trax. Alta velocidade e aceleração, boa aderência e resistência satisfatória. Seu problema é a estabilidade nas curvas: é difícil retomar o controle.

STUNT TRAX

Os fãs do "Off-Road" não vão ficar decepcionados. São 4 pistas, onde a ordem é se manter na trilha. Os obstáculos são muitos: cones, rampas, poças de lama, etc. Obs.: não recomendado após as refeições.



Pegue as estrelas para ganhar tempo na pista

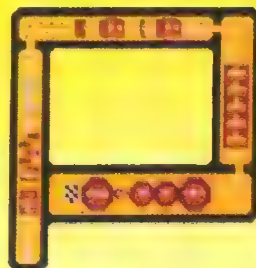


Passando no túnel, você recarrega o tempo ganho



Não vá pelas laterais: as estrelas estão no centro

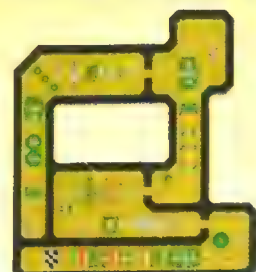
ROCK FIELD



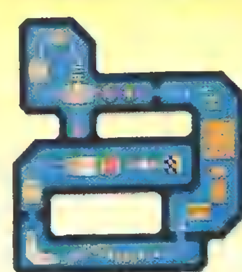
ICE DANCE



UP'D DOWN



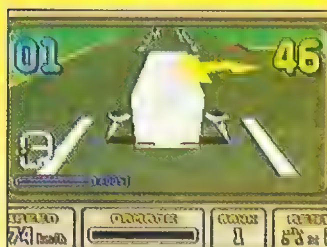
BLUE LAKE



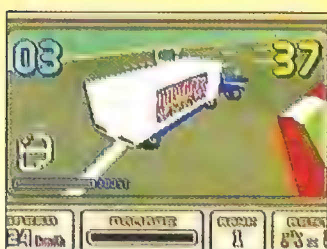
BONUS TRAX

Sua grande oportunidade de mostrar que é fera no volante. O objetivo é guiar a jamanta e completar uma volta na pista. A cada volta que você completar, ganha um carrinho para a próxima corrida. A cada bandeirola que é ultrapassada, você também ganha um segundo de tempo-extra. O essencial é usar os botões L e R nas curvas e o botão turbo.

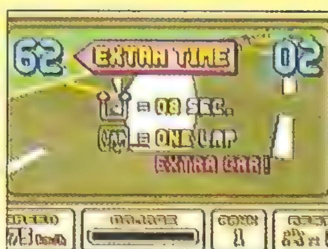




Cada arco ultrapassado equivale a 1 seg de tempo



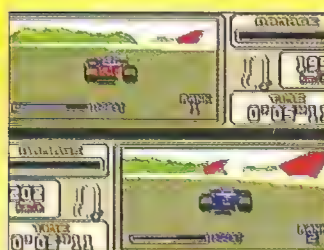
Use Le R nas curvas



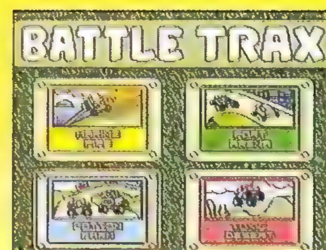
Volta completa: carro-extra

BATTLE TRAX

O modo para dois jogadores está longe de ser a grande sensação do cart. Quando a tela é dividida, fica muito pequena e tira grande parte da emoção. Além disso, parece que nem o poderoso chip SFX conseguiu dar conta do recado, pois o jogo se torna muito lento. A vantagem deste modo é não se preocupar em colher itens (turbo).



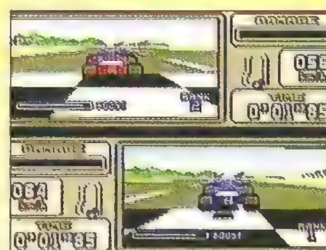
O turbo aumenta sozinho



Quatro tipos de pista a sua escolha



Jogue o inimigo no paredão



DICA: na largada, saia na frente com o boost acionado

SNES

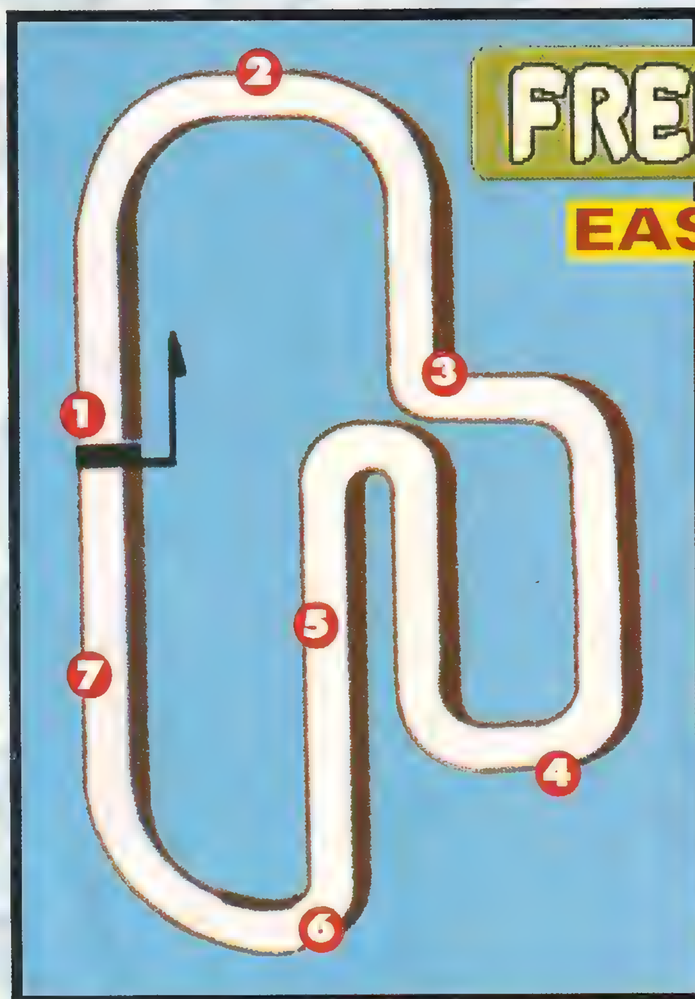
WILDTRAX FX STUNT RACE

DETONADO

FREE TRAX

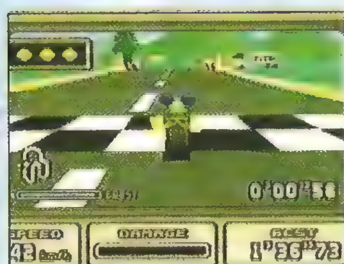
EASY RIDE

Como em **F-Zero**, uma das sensações do cart é escolher uma pista e voar baixo para conseguir o menor tempo, pois o recorde fica na memória para sempre. O segredo para obter bons tempos é simples: muito treino. A pista escolhida por ***SuperGP*** foi Easy Ride. Após muita briga, o recorde ficou com o Kamikaze, que abriu o jogo e dá dicas para um bom tempo.





A melhor alternativa é começar com F-Type ou o Coupé para reconhecer a pista



(1) Quando o negócio é bater recorde, opte pela moto 2WD, sem poupar o boost na saída



(2) Faça a curva rasgando, com o boost. Aperte R para maior estabilidade. Pegue o boost



...para pegar o boost na curva



(3) Tente fazer esse S como uma reta



(4) Use essa tangência...



Aqui o melhor é fazer a curva fechada, apertando L. Saia dela usando o boost



(5) Para vencer a lombada, use o direcional (para cima ou para baixo) para nivelar a queda



(6) Essa é uma curva daquelas. Reduza um pouco para não perder o controle



(7) Ao sair da curva, não economize boost, pois esta é a maior reta do circuito e você pode recarregá-lo em seguida

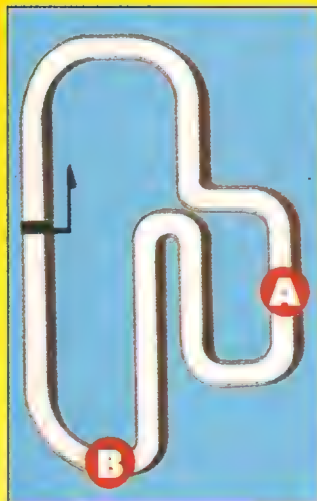


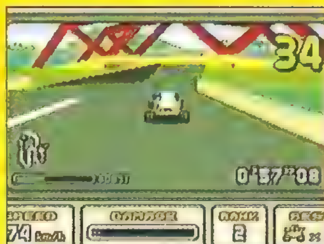
Com apenas algumas horas de prática já é possível obter um tempo como esse. Mandem seus recordes

SPEED TRAX NOVICE

11 macetes para ajudar quem está começando

EASY RIDE





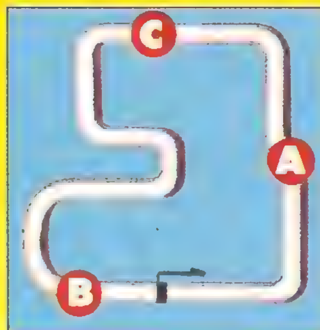
A- Não deixe de pegar todos os itens ate o viaduto



B- A curva é bastante fechada. O jeito então é reduzir bastante a sua velocidade

Circuito com muitas retas e hair pins. Sua forma é simples, fácil decorar. A única dificuldade é o último hair pin após uma descida. Freie. A pista é igual à da esquerda, só muda a tática.

AQUA TUNNEL



Outra pista simples. Só tome cuidado com o Half Pipe, passe pelo meio sem tentar ultrapassar, senão splash! No túnel é o momento de usar e abusar do boost.



A- Não tente ultrapassar no half pipe.

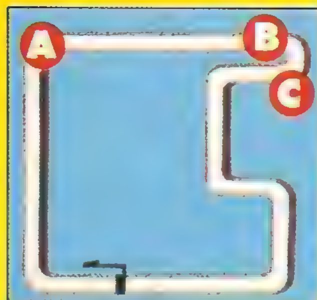


C - Use o boost na água



B- Detone no boost na parte do túnel.

SUNSET VALLEY



Atenção no primeiro túnel pois ele contém um recarregador de boost. Outro cuidado é o desmoronamento: desvie e conte com a sorte.



A- Depois da primeira curva do primeiro túnel vem o recarregador de boost. Não marque bobeira

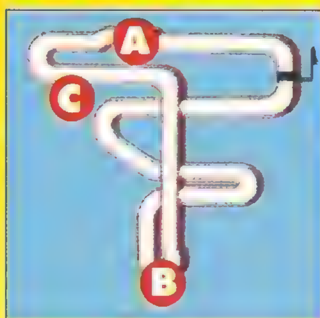


C- A grama trava o carro



B- A placa indica desmoronamento. Nem sempre isso ocorre. Reduza a velocidade se isso acontecer

NIGHT OWL



Circuito de rua noturno. Passe as curvas em "S" o mais reto possível. Após a descida encontra-se um hair pin. Reduza bastante a velocidade.



A- Muitos "S" no circuito. Passe reto. É o famoso out-in-out



B- Cuidado com essa descida pois tende a dar muita velocidade



C- Desvie dos cones para não perder tempo

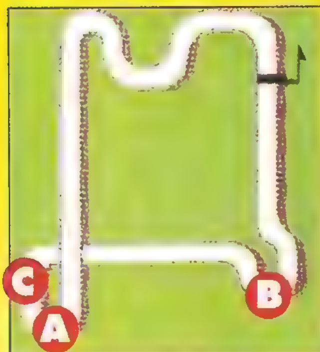
WILDTRAX FX STUNT RACE

DETONADO

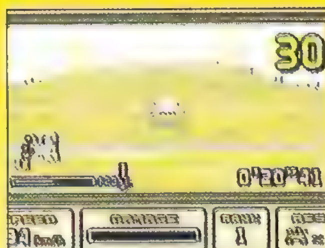
SPEED TRAX EXPERT

11 manhas para pilotar

KING'S FOREST



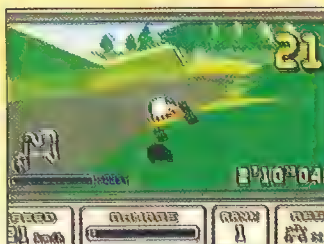
Pista com nevoeiro. Passa com as voltas. O ponto complicado é o "S" antes da linha de chegada. Passar aqui o mais rápido possível é o segredo para melhorar o tempo.



A- o Formula Type é recomendável nesta pista

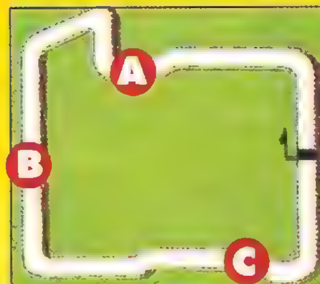


B- um dos pontos mais complicados. Passe o mais reto possível



C- evite pulos em excesso

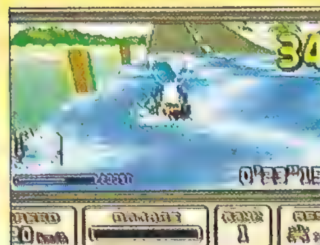
SEA BREEZE



Dois half pipes nesta pista. Corra no centro para variar. Se quiser ultrapassar, use o botão X e pule os carros. As curvas seguidas requerem redução de velocidade. Cuidado para não cair na água!!



A- corra no centro e pule os outros carros

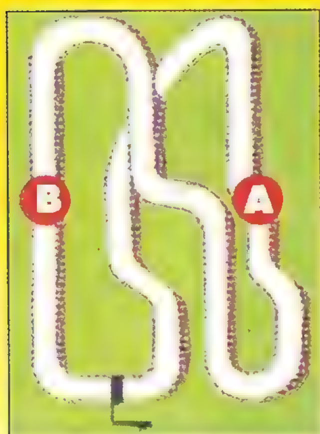


B- na parte aquática tem um recarregador de boost



C- curva perigosa: faça fechada

WHITE LAND



Pista escorregadia, com muita neve. A máquina mais recomendada é o 4WD. Nas rampas é bom pousar certinho para não levar danos a mais. Atenção: na última volta, no ponto B, surgem duas bolas de neve gigantes. Fique esperto e tente passar bem pelo meio das duas.

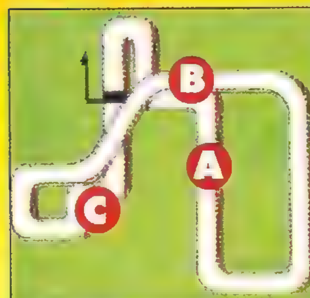


A- não corra demais, senão escorrega



B- muitas rampas na pista. Cuidado com os danos

NIGHT CRUISE



Muitas retas e curvas de 90°. Nas bifurcações, escolha o melhor: à direita tem um boost e à esquerda um recarregador de energia e a Arwin joga um boost para você.



A- na bifurcação vá para a esquerda. Tem dois itens



B- há caixotes na pista

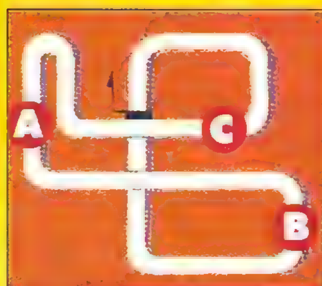


C- as curvas podem ser feitas no talo

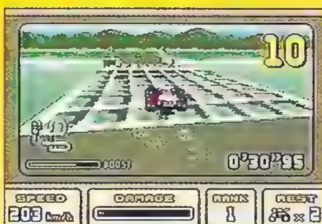
SPEED TRAX MASTER

12 dicas para os mestres do volante

LAKE SIDE



Dois cuidados. O primeiro é a ponte, sem guard-rails. Se cair, dançou. O segundo é o hair pin durante uma descida: complicado controle de velocidade.



A- cuidado com a parte sem proteção

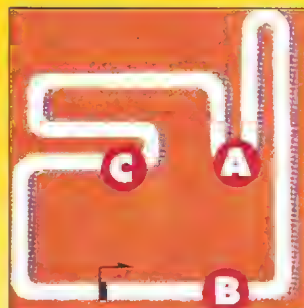


B- esta curva, na descida, é difícil. Faça o out-in-out



C- nesta curva, vá sem brecar

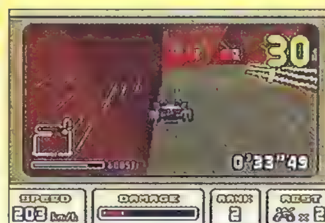
BIG RAVINE



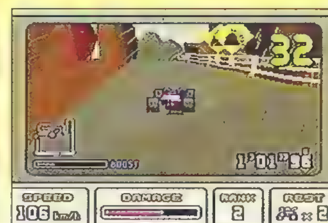
A chuva faz seu carro escorregar mais. As rochas presentes no começo da pista devem ser contornadas o mais reto possível. Memorize a posição das pedras.



B- Tome cuidado com a chuva para não dançar

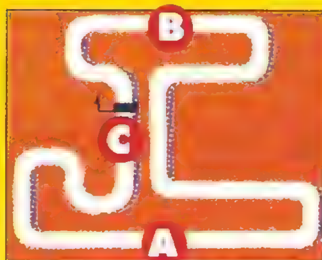


A- ache uma linha onde possa passar rasgando

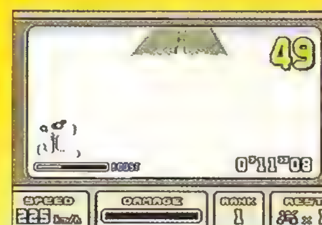


C- área com desmoronamento vá pelo canto esquerdo

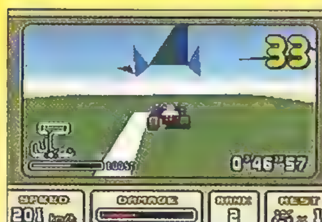
SKY RAMP



Uma pista aérea. Em três pontos você passa debaixo de nuvens. Se você estiver na visão de cockpit, não perderá visibilidade. Mude o ponto de vista antes desta parte.



B- você fica invisível sob as nuvens. Pode ser perigoso

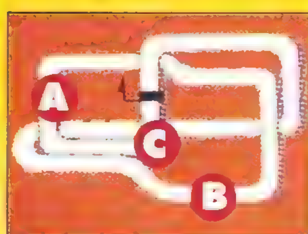


A- as naves Arwin do Star Fox aparecem sempre

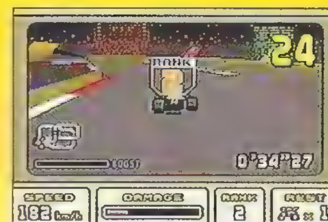


C- você é obrigado a pegar todos os turbos

HARBOR CITY



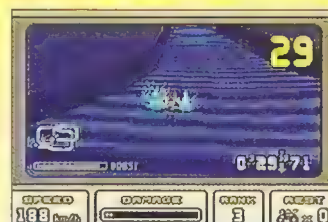
A última pista. Merece a dificuldade que tem: três half pipes e muitas curvas complicadas. Na segunda half pipe tem um buraco na parte esquerda. Caiu, dançou.



A- as subidas diminuem a velocidade de seu carro. O 4WD suporta bem esses declives



B- mantenha-se na direita do half pipe. Falar é fácil

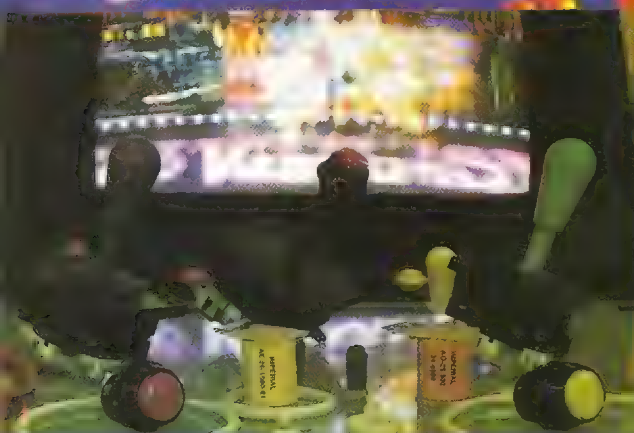


C- não perca velocidade, use o turbo na água

SUPER MÁQUINA

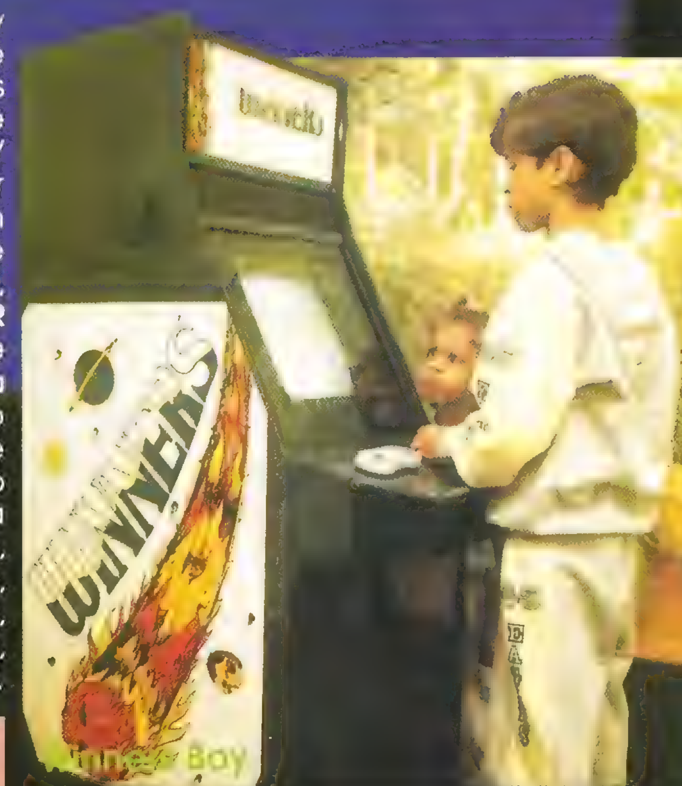
Agora você pode ter em sua Loja ou Residência o máximo em diversão eletrônica.
A "EuSou" traz prá você os super gabinetes Winners Champion para lojas e o Winners Boy para residências.





A "EuSou" também fornece comandos, com as últimas novidades do momento, fontes, complementos e acessórios de alta qualidade.

O Winners Boy é um gabinete com medidas reduzidas que já vem com TV e pode ser equipado com video game **MEGADRIVE**, **SUPER NINTENDO** e outros. Uma ótima opção de entreterimento para residências, consultórios, clubes, locadoras, buffets etc.



Fábrica e Show-room
R. Freire da Silva, 408 – Cambuci – São Paulo Capital
Vendas e Informações: 278.6970 e 270.8685

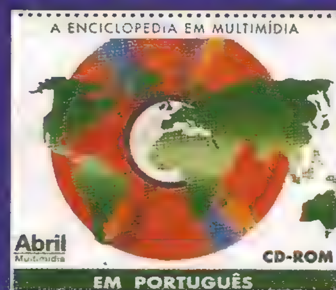
FICOU MAIS FÁCIL JOGAR NO SEU PC

O Action Replay chega ao PC. Diferente dos consoles domésticos de videogame, ele não funciona somente com códigos. Você pode "editar" vidas, tiros, magias e etc de qualquer jogo. Pode-se também reduzir a velocidade do jogo. Outra utilidade é que ele serve como vídeo grab (captura de fotos). Requer PC 386/486 e DOS 3.2 ou superior.



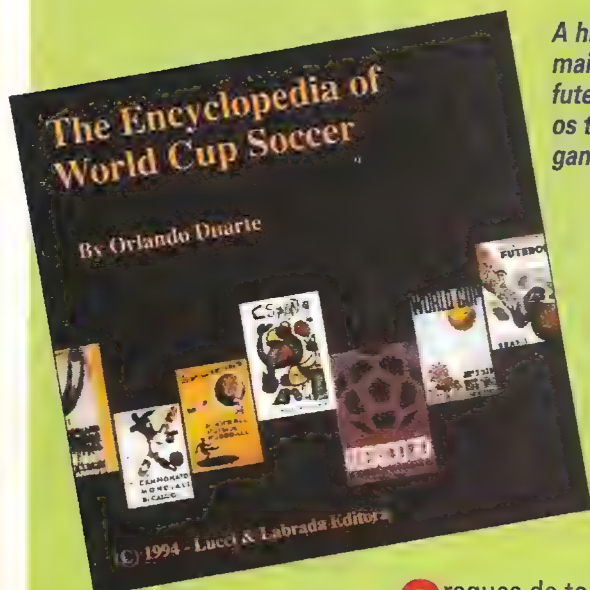
O action Replay funciona no PC através de uma placa e um controle

PAI DOS BURROS?



Uma notícia que vai agradar a todos os que dependem de pesquisas. O tradicional Almanaque Abril chegou à era da informática e está sendo vendido em CD-ROM. O almanaque está em português e foi enriquecido com animações e fotos. Quem ganha com isso é o usuário.

COPA DO MUNDO CHEGA PARA MULTIMÍDIA

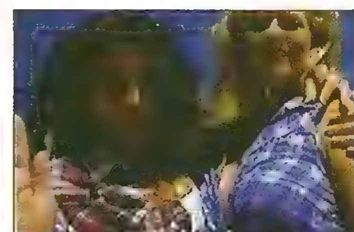


A história do maior torneio de futebol de todos os tempos ganhou a telinha

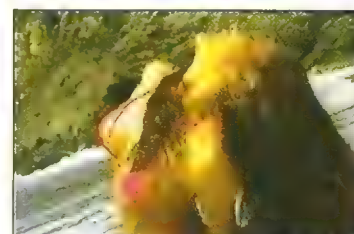


Craques de todos os tempos são o assunto principal dessa obra do jornalista Orlando Duarte, The Encyclopedia of World Cup. No ano em que a bola conquistou em definitivo o mundo inteiro graças à Copa dos Estados Unidos, chega ao formato multimídia uma respeitável obra de referência sobre o tema. Agora, com um simples clicar do mouse, já é possível rever lances de pura magia de jogadores como o impagável Garrincha ou o genial Pelé. Além disso, você pode ficar sabendo dos resultados de todos os jogos de Copas do Mundo, desde seu início, em 1930. As escalações dos times, as expulsões, as arbitragens polêmicas, os gols também marcam presença nesse CD. São 150 fotografias históricas e 35 animações com grandes lances de todos os tempos ilustrando a enciclopédia. Com esse lançamento da Lucci e Labrada Editora, compatível com 386 DX ou superior, você vai poder responder quem marcou o terceiro gol brasileiro na final de 58.

A TELINHA ESQUENTA



As garotas estão no pique total neste lançamento para 3DO



Até parece uma imagem tirada de Garota do Fantástico

O 3DO entra na era multimídia. Entre os primeiros títulos, o mais curioso é **Supermodels Go Wild**. Apesar do rótulo da censura, o vídeo não tem nada de pornográfico. É apenas de um videoclip com belas modelos desfilando na tela.

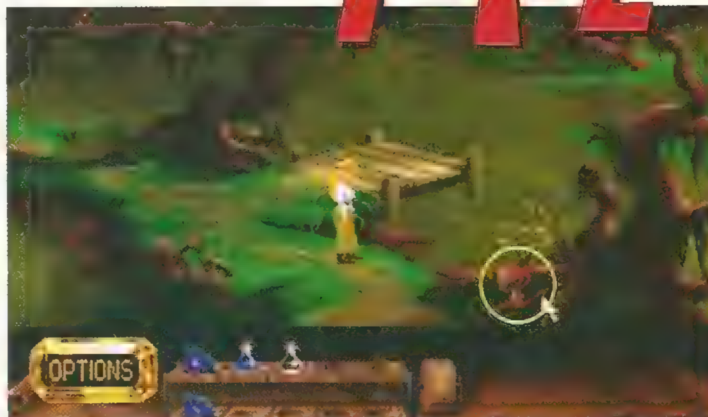
THE HAND OF FATE

Continuação do jogo **The Legend of Kyrandia**. A história parece ter sido inspirada no filme História sem Fim. Você deve ajudar Zanthia a salvar o reino de Kyrandia que, por um motivo desconhecido, está desaparecendo. Todos os que já curtiram a primeira aventura vão se divertir com as várias passagens que surgem no decorrer do jogo. Ao contrário do que acontece com seu antecessor, a jornada mostra-se longa e cheia de surpresas. Entre as novidades pode-se destacar o livro de receitas de Zanthia, com magias capazes de tirá-lo dos mais variados apuros. Para todos aqueles que ainda não tiveram a oportunidade de comprar seu CD-ROM, uma boa notícia: existe também a versão em disquetes. A maior perda é que ela não é totalmente falada.





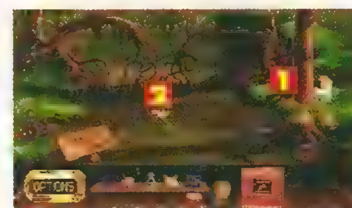
Um show de imagens num enredo que lembra o filme História sem Fim



DICA: esse tipo de jogo requer muita observação. Lembre que cogumelos podem ser de grande valia para uma feiticeira



Itens: banqueta (1), comida para plantas (2) e frasco (3). **DICA:** use a comida para salvar Marko adiante



DICA: não confie na dieta de Zanthia, empurre o tronco e passe com segurança (1). Pegue a chave (2).



Antes de aventurar-se, é bom ver o que sobrou de sua casa. Pegue as "blueberries" (1) e os frascos (2). **DICA:** um dos fracos está debaixo do tapete (3). Não beba a água



DICA: seu livro de magias se encontra dentro do toco de árvore. Algumas páginas estão faltando. Você as encontrará mais tarde



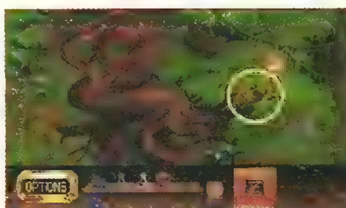
Essa tela não vai trazer grandes preocupações. Mas não deixe de apanhar a pena que está no ninho



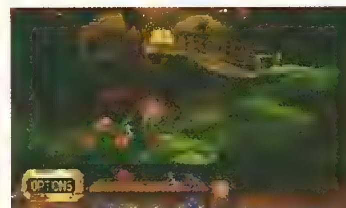
DICA: a pena faz o crocodilo chorar de rir (1). Pegue suas lágrimas usando um de seus frascos(2) e o caldeirão (3) que está escondido

FICHA TÉCNICA

PC 386
1 Mega de RAM (mínimo)
CD-ROM 150 K
Soundblaster ou compatíveis
PRÓ - Som e gráficos
CONTRA - Pouca dificuldade



Não custa nada pegar um pedaço desta raiz. Mas não perca tempo com as raízes que surgem



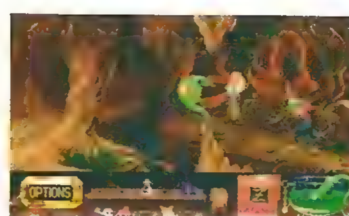
DICA: se seguiu a 1ª dica, use água para esfriar as "fireberries", que iluminam locais escuros



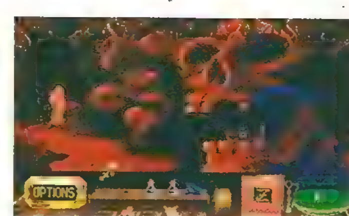
DICA: Acenda o primeiro vagalume clicando e anote a sequência. Alguém lembra do jogo Genius?



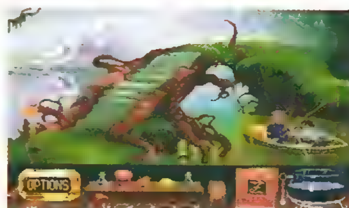
Já passou da hora da primeira poção mágica (a única que não tem no livro). Use a raiz, água quente (1), banqueta, lágrimas de crocodilo, cebola e a rocha sulfurosa (2). Encha um frasco e, caso mantenha amor à vida, não beba



***DICA:** Utilize a poção no rato e dê um belíssimo susto no danado. Agora entre na caverna*



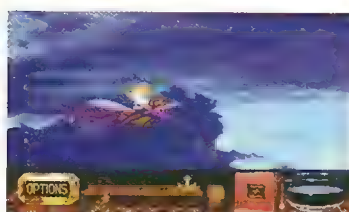
Repita a sequência de vaga-lumes nos dentes da caveira. Pegue queijo e o amuleto



***DICA:** dê queijo aos pescadores. Vá à doca. Use o amuleto na âncora para torná-la de ouro*



Encontre as 4 cartas do dragão e complete a fase. É curioso ver os remetentes



Não fique preocupado! É normal perder os itens ao passar de fase. Além disso seu amuleto é capaz de fazer ouro a qualquer momento, desde que você encontre chumbo



***DICA:** depois do strip tease de Zanthia, pegue a carta (1), os grãos de trigo (2), e dê uma procurada no fardo de trigo para encontrar um dos frascos perdidos (3)*



Entregue a carta, pegue vinagre (1) e a tigela (2). As lágrimas do dragão ainda não preocupam



***DICA:** tire o toco de pau e conserte o moinho (1). Abra a válvula (2). Siga para a horta*



***DICA:** regue a horta com a tromba do elefante (1). Colha os alfaces (2) e os rabanetes (3)*

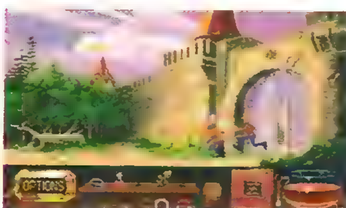


***DICA:** se não tem vaca o jeito é usar leite de cabra. Use o frasco para isso. Depois, é só usar a máquina de fazer queijo*

***DICAS GERAIS:** no começo da segunda fase, vá para a direita e volte. Então use um frasco para aprisionar o fantasma. Junte seu espírito com o espantalho para trazê-lo à vida. Dessa maneira, você poderá entrar no celeiro sem problemas*



***DICA:** Para fazer a segunda poção mágica é necessário triturar os grãos de trigo e o rabanete. Para tirá-los do moinho com segurança use a tigela. Para fazer mostarda, misture o rabanete com vinagre*



***DICA:** não há sentinela que resista a um bom sanduíche. Use a segunda poção mágica e entre enquanto eles discutem sobre quem vai traçar o apetitoso sanduba*

É bom que você tenha mantido as anotações sobre a sequência dos vagalumes. Caso você tenha se livrado delas o jogo vai fazer o mesmo com você, que terá de começar de novo



Ninguém sai sem recitar um poema



Será este o altar da dúvida?!?

SUPER GP EXPRESS

SPIDERMAN

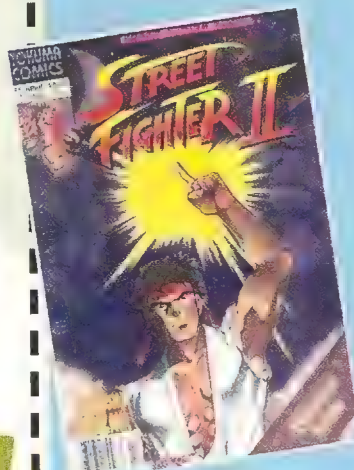
O Aranha está de volta aos desenhos animados. Totalmente reformulada, a nova série começa em agosto na rede de TV a cabo americana Fox. Os traços dos desenhos são bem parecidos com os da série dos X-Men, já conhecida do público brasileiro. Os roteiros são mais criativos. "Estamos tentando tirar a maior qualidade possível das histórias, incluindo ansiedade, humor e resgatando o clima dos quadrinhos", é o que afirma Stal Lee, criador do Homem-Aranha e editor-chefe da Marvel. Tudo indica que será arrasador. Só resta cruzar os dedos para que a série chegue logo.

A VOLTA DO SUPERMAN

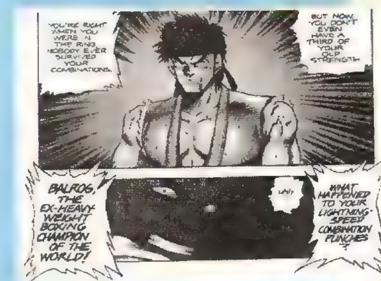
Para atender aos leitores inconformados com a morte do Superman, a DC Comics ressuscitou o homem-de-aço e lançou o gibi mais esperado da história: a revanche Superman X Doomsday (Apocalypse). Está batendo todos recordes.



STREET FIGHTER EM HQ







Depois de uma tentativa mal sucedida da Malibu Comics em lançar **Street Fighter**, o rei dos videogames, em HQ nos Estados Unidos, agora é a vez da Tokuma Comics. A empresa trabalha com ilustradores japoneses, especialistas em mangás.

A história melhorou muito e os traços lembram a série Akira do cinema. A maior novidade são as fichas técnicas dos lutadores, que vêm nos rodapés das páginas. Os americanos adoraram a novidade. Nós da ***SuperGP*** também!

OS ASTROS DE STREET

Quase definida a lista de atores que vão participar do filme **Street Fighter**. As coisas podem mudar, mas há uma parcial aprovação da Capcom e Steven de Souza. Veja a relação:
Jean-Claude Van Damme (Guile), Raul Julia (Bison), Ming Na Wen (Chun Li), a cantora pop Kylie Minogue (Cammy), Wes Studi (Sagat), Byron Mann, (Ryu), Grand Bush (Balrog), Roshan Seth (Dhalsim), Damien Chappa (Ken), Peter Tuiasosopo, da série de TV Danger Theater (E. Honda), Richard Jay (Vega), Miguel Nuñez (Dee Jay) e Gregg Rainwater (T. Hawk). A Capcom ainda criou um novo personagem: Capitão Kenya Sawada, subordinado de Guile.


TOP TAPE VIDEO

ROBÔ GIGANTE EM DESENHO





Qualquer semelhança não é mera coincidência

Algum leitor se lembra da série Robô Gigante, exibida na TV? Agora os japoneses trouxeram-na de volta num desenho, no mínimo, competente. Deram uma garibada legal no Robô Gigante, mas mantiveram um visual "antique". A parte técnica, como a qualidade da animação, é bem caprichada. O character design desse desenho é o mesmo da superprodução para Mega CD Lunar, Eternal Blue. Hoje em dia essa prática já é comum: character design de desenho trabalhar para fazer jogos. Aconteceu com Shining Force, FEDA e Dragon Quest e muitos outros. Avante!



OS FLINTSTONES VÃO AO CINEMA

Steven Spielberg não é o rei Midas, mas tudo o que ele toca vira ouro. A última grande tacada do cineasta foi a adaptação para o cinema de um dos desenhos mais conhecidos de Hanna Barbera, a série Os Flintstones, sucesso mundial na TV desde os anos 60. A superprodução já virou sucesso de bilheteria. No elenco, como Fred Flintstone, o trabalhador de pedreira que adora jogar boliche e arrumar confusões, desponta o excelente John Goodman. Com ele contracenam Rick Moranis, que fará o papel do baixinho e inseparável amigo Barney, Elizabeth Perkins, que encarna a esposa Wilma, e Rosie O'Donell, que faz o papel de Beth, a mulher de Barney. Pararelamente ao filme, a Matel está explorando um filão milionário de bonecos inspirados na série. No total, são quinze modelos diferentes de borracha e pelúcia.





Álbum de família: os Flintstones no cinema





Além de Wilma, Dino, o dinossauro de estimação, também não poderia faltar

ULTRAMAN POWERED





Este mês o pau correu solto na redação. Todos queriam terminar **Ultraman Powered** do 3DO. Só com diplomocia (e um chicote), o Chefe convenceu o Kamikaze a largar o controle. No final, tudo acabou em paz.

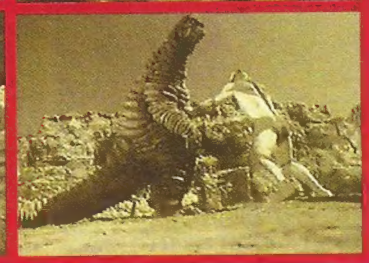
VISUAL MODE

Após matar Red King, Kei tem que se virar para não revelar sua identidade . Depois você curte algumas fotos em preto e branco.









BATTLE MODE

O mesmo final da versão para SNes, só que aqui nada de desenhos mixurucas. Fique com as cenas originais do último capítulo da série.













NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretoria
Iara Rodrigues, Armando Dal Colletto, Shozi Ikeda

SUPER GAMEPOWER

ANO 1 - Nº 5 - AGOSTO DE 1994

REDAÇÃO
Diretora Editorial: Iara Rodrigues
Editor: Marcelo Morales
Editor Assistente: Rubem Barros
Chefe de Arte: Marco A. Sismotto
Assessor Editorial: Fabio Pedersen Pancheri
Supervisor de Produção: Walmir Dionízio
Editoração Eletrônica: Verônica Naomi Kaibara, Estela A. S. Squaris, Maria Cristina Braga, Agnaldo Di Palma
Assistente de Produção: Jaime de Lima

Consultores (textos): *Marcelo Camera*
Consultores (jogos): *Akira Suzuki , Fabiano Ricardo Ximenes, André Luis A. Cingano (mapas), Cássio Bloisi Oliveira, Spencer Stachi*

MARKETING
Gerente: José Renato D. Aguiar
Gerente de Produto: Henri Zetune
Assistente de Marketing: Roberto Carnicelli
Propaganda e Promoção: Ione Fabiano, Hiroko Sassaki, Ana Paula P. Serra, Edgar Morelli

PUBLICIDADE
Gerente: Lucia M. Roscio
Coordenadora: Ane Shirley M. Ramos
Contato: Fabiana F. do Amaral Kerr
Marketing Publicitário: José Renato D. Aguiar

Diretora responsável: Iara Rodrigues

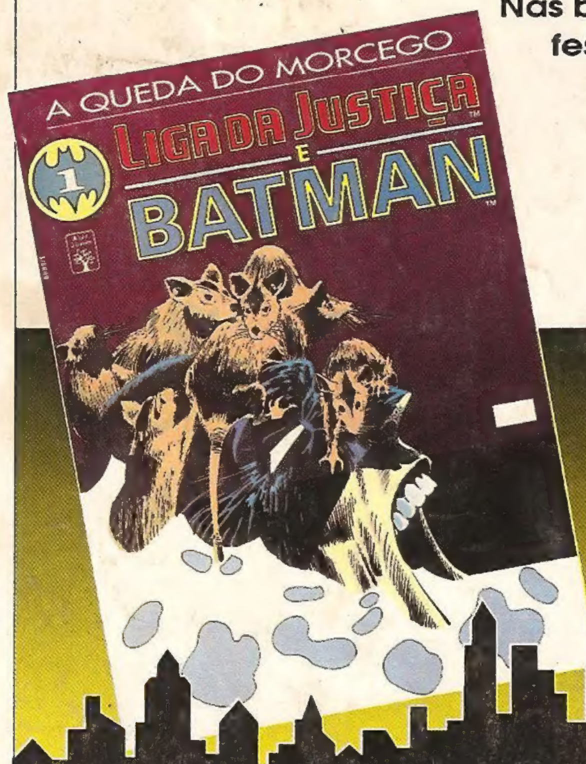
SUPERGAMEPOWER é uma publicação mensal da Editora Nova Cultural Ltda. **Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha Azevedo, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones: Central de Atendimento:** (011) 851-3111; **Fax:** (011) 282-7003; **Telex:** (011) 31747; **Redação:** (011) 851-3644, ramal 264; Caixa Postal 9442 SP CEP 01051; **Publicidade:** (011) 851-3644, ramal 263.

Distruibuida com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações. A/C Números Atrasados Caixa Postal Nº 2505 CEP 06053-990 Telefone: (011) 810-5001, ramal 213/214. Publicado em língua espanhola sob o nome de ***Videojuegos*** na Colômbia, Venezuela, Equador, América Central e EUA pela Editora Cinco S.A., Bogotá, D.E. Colômbia - Fax 212 0436

O BATMAN QUE VOCÊ CONHECE ESTÁ COM OS DIAS CONTADOS.

UM NOVO HOMEM-MORCEGO, DE FORMA E CONTEÚDO TOTALMENTE ALTERADOS, VEM AÍ.

Para conhecer tudo sobre as transformações que estão atingindo este personagem fantástico, fique ligado no que está acontecendo à sua volta.



Nas bancas, em agosto, estará rolando um verdadeiro festival batmaníaco! Dezenas de lançamentos com o Cavaleiro das Trevas vão chegar para detonar.

À frente de todos eles, a estréia da revista LIGA DA JUSTIÇA E BATMAN. A novíssima revista em quadrinhos que vai mostrar o novo Homem-Morcego e os últimos dias de Bruce Wayne como Batman.

E, na 1ª semana do mês, um superevento vai mexer com a cidade de São Paulo.

SEMANA BATMAN

Um panorama completo sobre a trajetória do Homem-Morcego em exposições, palestras workshops, exibições de vídeos e muito mais!

De 8 a 12 de agosto • ESCOLA PANAMERICANA DE ARTE • São Paulo

Se liga, cara! E tome um banho de *bat*cultura.